8/2002 € 4,99
Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75;
Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80 B 50027

GETESTET: NEVERWINTER NIGHTS • AGE OF WONDERS 2 • ARX FATALIS • U. V. M.

PC ACTION

NEU: JETZT MIT DVD

TOP-DEMOS: SPIDER-MAN, GORE & MEDIEVAL: TOTAL WAR

GENIAL: Jetzt 20 Gratisspiele auf DVD!

DRAGONBALL Z – KRASS! DAS ABGEDREHTE PCA-VIDEO!

REIF FÜR DIE INSEL? AUF NOGOVA GIBT'S NOCH LIEGESTÜHLE:

OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE

GETESTET! DIESEN ABENTEUERURLAUB HABEN SIE SICH VERDIENT: ALS REBELL SCHICKEN SIE DIE RUSSEN ZURÜCK NACH SIBIRIEN.

MÄNNERFANTASIE: ICH NEHM' EUCH ALLE BEIDE!

UNREAL TOTAL

ENDSPURT FÜR UNREAL TOURNAMENT 2003 & UNREAL 2: STAUNEN SIE ÜBER DIE NEUSTEN BILDER ZUM FOTOFINISH.

DVD-EDITION MIT 4.700 MB DATEN

10 Spiele-Demos, 15 Videos, über 1,6 Gigabyte Patches, Tools, Treiber, Add-ons, Maps und Mini-Spiele!

TOP-DEMOS: SPIDER-MAN: THE MOVIE GAME, GORE, MEDIEVAL: TOTAL WAR

7 weitere Demos, darunter: Syberia, Neocron, Industriegigant 2 (dt.), Moto GP, Jedi Knight 2, Next Generation Tennis

15 SCHARFE SPIELE-VIDEOS:
inkl. Warcraft 3, Gothic 2, Rainbow Six 3: Raven Shield, Neverwinter Nights, Tomb Raider 6, SWAT 4, Der Anschlag, Age of Wonders 2

UR AUF DVD:
Gratisspiele, Update-Archiv

ompletter DVD-Inhalt ab Seite 6!

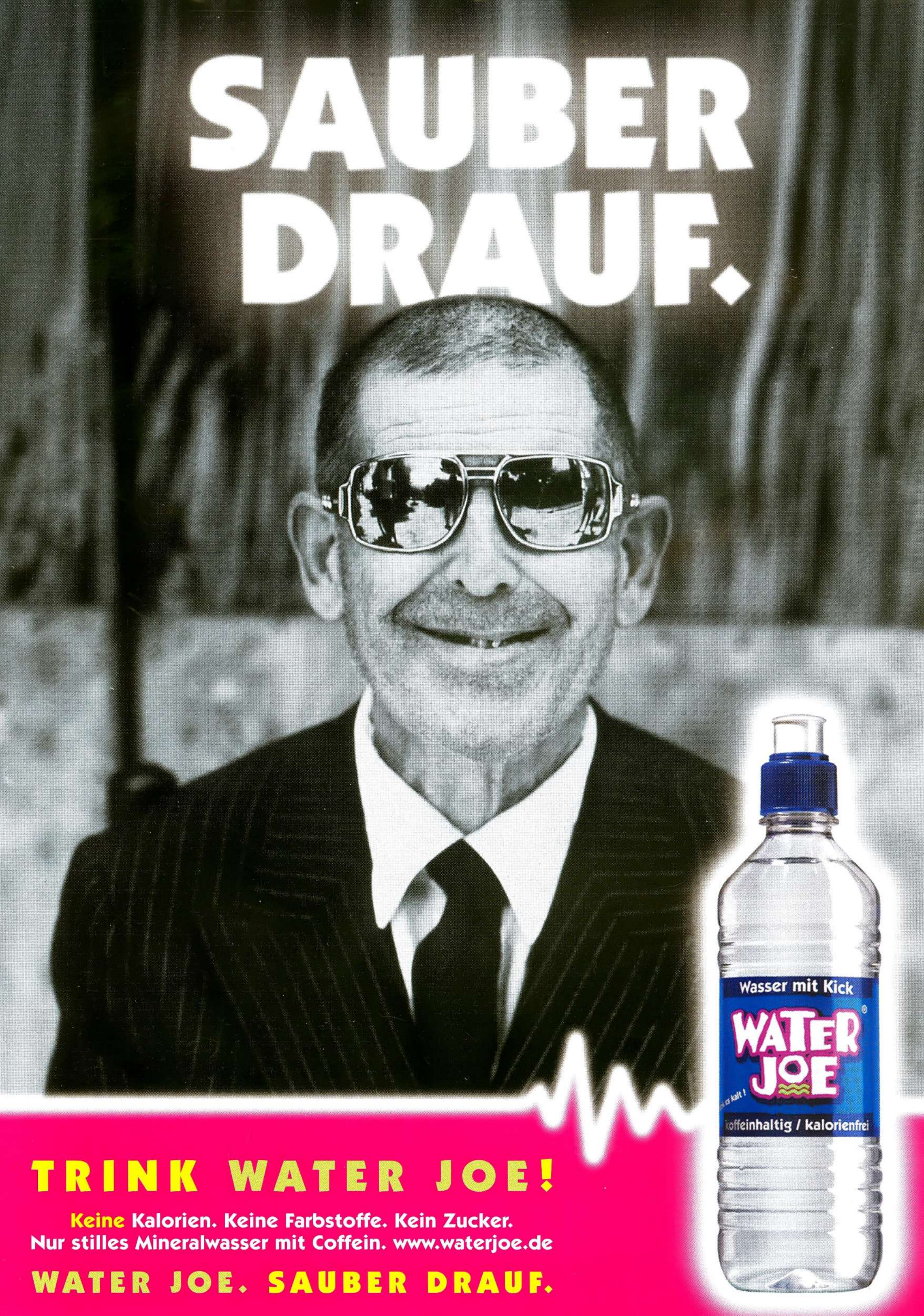
NO ONE LIVES FOREVER 2

SCHARFE SECHS SEITEN ÜBER CATE A. (26)

40 STUNDEN SPASS MIT: 16 LEVELS, 14 WUMMEN, 1 HEISSEN BRAUT & JEDER MENGE DICKEN BANANEN

SPIELETIPPS: WARCRAFT 3 · AGE OF WONDERS 2 · U. V. M.

4 195002 704998 08


SAUBER DRAUF.
Wasser mit Kick
WATER JOE
koffeinhaltig / kalorienfrei
TRINK WATER JOE!
Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de
WATER JOE. SAUBER DRAUF.

Ein Herz für Türken!

Die Frischzellen-Kur unseres Heftes sorgte bundesweit für Aufregung. Als dann auch noch bekannt wurde, dass wir einen türkischen Kollegen an Bord holen, war die Sensation perfekt.



Christian Bigge: Riesige Menschen-Massen ziehen feiernd und türkische Fahnen schwenkend durch Deutschland, um unseren Beitrag zur Völkerverständigung angemessen zu würdigen! Ist das nicht ein unglaublich geiles Gefühl?

Christian Sauerteig: Ich glaube, die gehen gar nicht wegen unseres Redaktions-Türken auf die Straße, sondern wegen der Fußball-WM. Es tut mir Leid, dass ich Sie da enttäuschen muss.

Harald Fränkel: Verdammt! Und jetzt haben wir den osmanischen Bauern schon zum Redakteur befördert. Wer macht denn jetzt meinen Aschenbecher sauber?

Benjamin Bezold: Keine Panik, liebe Kollegen. Ich habe die passende Lösung gefunden. Legen wir doch einfach eine Tretmine unter seinen Gebetsteppich.

Alexander Geltenpoth: Sie widern mich an, Bezold! Gewalt ist doch keine Lösung. Ich habe ihm meine Geldbörse untergejubelt. Wir können ihn also wegen Diebstahls feuern.

Joachim Hesse: Sie gerissener Schelm! Wer dafür ist, hebt bitte die Hand. Frau Bunke, Pfote hoch!

Tanja Bunke: Nein, nein, nein! Ich setze mich für unterdrückte Minderheiten ein. Vor allem, wenn sie so nett sind wie dieser Iscitürk.

Harald Fränkel: Okay, dann bleibt er halt bei uns. Wir sollten ihn jetzt reinrufen … hey, Abdul, komm her! Ab jetzt gehörst du zur Familie! Darfst gleich den Auftakt schreiben.

Ahmet Iscitürk: Vielen Dank, Sahib! Bei Ihnen fühle ich mich total geborgen. Wie Dönerfleisch im warmen Schoß des Fladenbrotes. Ich werde Sie nie enttäuschen!

Die Redaktion



CHRISTIAN BIGGE
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
Will sich speziell bei Leo Jackstädt (Vivendi Universal Deutschland) für seine Leidensfähigkeit und Geduld bedanken. Ach ja – und Cate rockt!



HARALD FRÄNKEL
ACTION- UND SPORTSPIELE
geht nach dieser Produktion erstmal mit Ahmet einen trinken. Wenn er – wie versprochen – die Zeche zahlt.



ALEXANDER GELTENPOTH
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
heißt Schleuder herzlich willkommen und treibt sich bei dem schönen Wetter lieber in Biergärten als vor dem Monitor herum.



JOACHIM HESSE
ACTION, RENNSPIELE UND ADVENTURES
Bringt gerade seiner neuen Mikrowelle Türkisch bei und hält seinen Geist mit abstrakten Bilderrätseln von Frau Bunke fit.



CHRISTIAN SAUERTEIG
WISIMS, RENN- UND SPORTSPIELE
Hat beim verlagsinternen WM-Tippspiel den Jackpot geknackt und spricht neuerdings türkisch.



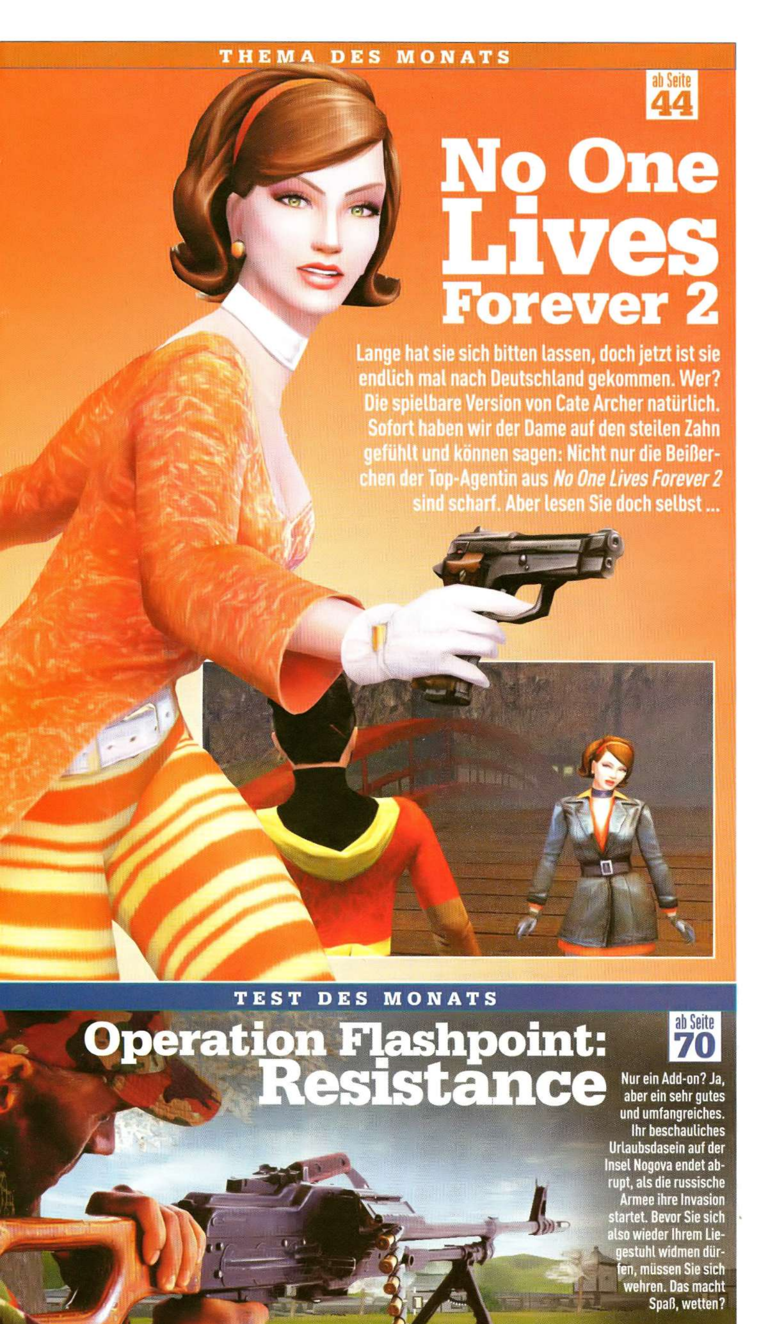
TANJA BUNKE
ACTION- UND ROLLENSPIELE, ADVENTURES
Bedankt sich bei PCA-Leser Thomas Kowalzik für die tolle Fan-Page (www.tanja-bunke.de.vu) und zockt daheim *FF X*.



BENJAMIN BEZOLD
ACTIONSPIELE UND SIMULATIONEN
Liegt mit seinem Schatz faul am Strand von Ravenna und erholt sich von *OFP: Resistance*.



AHMET ISCITÜRK
SPORTSPIELE UND ACTION
Freut sich über sein neues Zuhause und entspannt sich bei *Crazy Taxi*-Sessions. Hat sich vorgenommen, Deutsch zu lernen, um bei Redaktionskonferenzen mitzumischen!



PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

8/2002

RUBRIKEN

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

VORSCHAU



Unreal Total

ab Seite 50

Es wird Zeit! Zeit für perfekten Ballerspaß. *Unreal 2* und *Unreal Tournament 2003* versprechen den gleich doppelt. Grund genug für uns, die beiden Konkurrenten aus gleichem Hause noch einmal unter die Lupe zu nehmen, kurz bevor der Startschuss ertönt.

SPIELETIPPS

ab Seite 123

Warcraft 3

Krallen-Druiden

Furion

Wucherwurzeln

KOMPLETT GELÖST: Im letzten Heft haben wir bereits die Menschen zum Sieg geführt, jetzt sind Orks, Untote und Nachtelfen an der Reihe.

AUSSERDEM: NEVERWINTER NIGHTS, AGE OF WONDERS 2, PORT ROYALE U. V. M.

HARDWARE



DDR macht was her!

ab Seite 154

Sie wollen Ihrem Mainboard das Fliegen beibringen? Dann sollten Sie sich an unsere Hardware-Tipps halten ...

Foto: Actionpress





PCA-GOLD AUF DVD AUF CD



Auf den Silberscheiben

PC ACTION DVD

4,7 Gigabyte Daten · 10 Spiele-Demos, darunter: Spider-Man: The Movie Game, Gore, Medieval: Total War, Syberia, Neocron, Moto GP, Jedi Knight 2 · 15 Spiele-Videos, darunter: Warcraft 3, Rainbow Six 3: Raven Shield, Neverwinter Nights, SWAT 4, Tomb Raider 6, PCA-Spezial: Dreckball Z · 20 Gratisspiele, Spielerforum, Update-Archiv, Wallpaper für Ihren Desktop, Tools und jede Menge Zusatzprogramme

PC ACTION POCKET MIT CD-ROM

Über 650 Megabyte Daten · 3 Spiele-Demos: Gore, Moto GP, Next Generation Tennis · 3 Spiele-Videos: Warcraft 3, Rainbow Six 3: Raven Shield, PCA-Spezial: Dreckball Z · 10 Gratisspiele, Spielerforum, alle aktuellen Updates und Treiber

AUF SEITE 7: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

Schieb's dir rein!

TOP-DEMO

SPIDER-MAN: THE MOVIE





Wenn Sie nicht gerade unter einer Spinnenphobie leiden, sollten Sie unbedingt einen Blick auf die spielbare Demo-Version zur PC-Umsetzung des Blockbusters *Spider-Man* werfen. Darin schlüpfen Sie in das knallenge, rote Kostüm von Peter Parker, krabbeln an Decken und Wänden entlang und verprügeln Finsterlinge. Haben Sie sich erst einmal mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung angefreundet, macht *Spider-Man* jede Menge Spaß.

GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 500, 128 MB
HD-SPEICHER:	250 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.universeofheroes.com
PUBLISHER: www.activision.de

MOTO GP

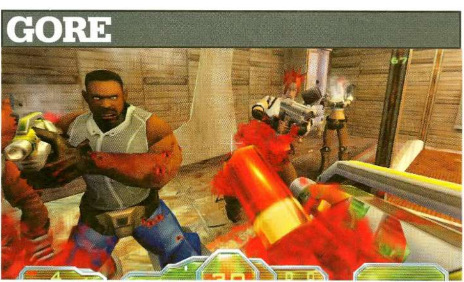


Moto GP *Ultimate Racing Technology* von THQ simuliert die komplette GP-Saison mit allen Fahrern und Motorrädern des vergangenen Jahres in der 500ccm-Klasse. Falls Sie sich noch nicht sicher sind, ob Sie THQs gelungenes Rennspiel erwerben sollen, können Sie es anhand unserer Demo-Version ausführlich Probe spielen. Der Rundkurs von Assen in Holland sowie vier Fahrer stehen zur Auswahl. Hals- und Beinbruch!

GENRE:	Rennspiel
VORAUSSETZUNG:	P 350, 128 MB
HD-SPEICHER:	68 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.thq-motogp.com
PUBLISHER: www.thq.de

GORE



Sie haben starke Nerven, gute Reflexe und ekeln sich nicht vor Pixelblut? Dann könnte *Gore* genau das Richtige für Sie sein. Zwei Karten, die Sie alleine oder im Netz zocken können, erwarten Sie in unserer spielbaren Demo-Version. Vor allem der schnelle Mehrspielermodus weiß zu gefallen. Was man von der Grafik nicht gerade behaupten kann. Die sieht nämlich so aus, als hätte sie schon ein paar Jahre auf dem Buckel.

GENRE:	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB
HD-SPEICHER:	200 MB
GRAFIK:	OpenGL
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich

WEBLINKS
SPIEL: www.4drulers.com/gore
PUBLISHER: www.modern-games.de







Sind Sie bereit für 400 Jahre Krieg und Zerstörung? Im Echtzeitstrategiespiel *Medieval: Total War* erleben Sie die Geschichte des Mittelalters vom ersten Kreuzzug bis hin zum Untergang Konstantinopels hautnah mit. Nämlich als Feldherr einer riesigen Armee. Testen Sie Ihre Fähigkeiten anhand unserer Demo-Version. Dort erwarten Sie acht ausführliche Trainingseinheiten sowie eine komplette Einzelspieler-Mission.

GENRE:	Echtzeitstrategie
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB, Win98
HD-SPEICHER:	300 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	30. August 2002

WEBLINKS

SPIEL:	www.totalwar.com
PUBLISHER:	www.activision.de

DVD/CD-INHALT

DVD-INHALT

DEMOS:
- Cycling Manager 2
- Gore
- Industriegigant 2 (dt.)
- Jedi Knight 2: Jedi Outcast
- Medieval: Total War
- Moto GP
- Neocron
- Next Generation Tennis
- Spider-Man: The Movie
- Syberia

VIDEOS:
Vorschau:
- Chaser
- Iron Storm
- SWAT 4: Urban Justice
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield

Angespielt:
- Age of Wonders 2
- Der Anschlag
- Neverwinter Nights
- Warcraft 3

Extra:
- PCA-Spezial: DreckBall Z

Trailer:
- Aliens vs. Predator 2 – Primal Hunt
- Ghostmaster
- Gothic 2
- Project Nomads
- Splintercell
- Tomb Raider 6: Angel of Darkness

NEUE PATCHES:
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.6 (d)
- Civilization 3 v1.21f (dt.)
- Counter-Strike v1.5 (Mod-Version)
- Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufsvers. engl.)
- Counter-Strike v1.5 Fullupdate (Verkaufvers. dt.)
- Die Sims: Hot Date v2.0
- Duke Nukem: Manhattan Project v1.01
- Dungeon Siege v1.09B (e)
- Europa Universalis 2 v1.05 (d)
- German Railroads Biggetal-Update
- GTA 3 v1.1 (d)
- Half-Life Fullupdate v 1.1.1.0 (d)
- Heroes of Might & Magic 4 v1.3 von 1.1 (d)
- IL-2 Sturmovik v1.10 (d)
- Kohan: Ahrimans Gift v1.3.5
- Morrowind v1.1.0605 (eu)
- Port Royale v1.15 (d)
- UPDATE-ARCHIV
- Zanzarah v1.010 (d)

HARDWARE-TREIBER:
- Win9x_Me:
- Asus Riva TNT2 – GeForce4-Treiber 29.40
- Ati Radeon 4.13.01.9031
- Ati Radeon OpenGL-Treiber
- Ati Radeon Referenztreiber 7.70
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084

WINXP_2000:
- Asus Riva TNT2 – GeForce4-Treiber 29.41
- Ati Radeon 5.13.01.6071 Win2k
- Ati Radeon 6.13.10.6071 WinXP
- Ati Radeon OpenGL-Treiber
- Ati Radeon Referenztreiber 7.70 Win2k
- Ati Radeon Referenztreiber 7.70 WinXP
- Nvidia Detonator (TNT 2 – Geforce4) 29.42
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084 Win2k
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084 WinXP

TOOLS UND EXTRAS:
- 20 SHAREWARE-SPIELE
- Acrobat Reader
- Ati RefreshFix 0.9.9.6b
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Gamespy
- Hypersnap 4.50.02
- nVHardPage Tweaker 0.87.7b
- Nvidia Refresh Rate Fix MKII v1.12 E
- Photos Manager
- Powerstrip (3.12)
- Rage3D Radeon Tweaker
- RefreshLock 2.01
- RivaTuner 2.0 RC 10.2
- SPIELERFORUM
- TIPPS & TRICKS
- Virtual Piano 2.0
- WALLPAPERS
- WinDVD (Trial)
- WinZip

CD-INHALT:

DEMOS:
- Gore
- Moto GP
- Next Generation Tennis

VIDEOS:
- PCA-Spezial: Dreckball Z
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
- Warcraft 3

PATCHES:
- Aliens vs. Predator 2 v1.0.9.6 (dt.)
- Civilization 3 v1.21f (dt.)
- Counter-Strike v1.5 (Mod-Version)
- Die Sims: Hot Date v2.0
- Duke Nukem: Manhattan Project v1.01
- Dungeon Siege v1.09B (e)
- Europa Universalis 2 v1.05 (dt.)
- German Railroads Biggetal-Update
- GTA 3 v1.1 (dt.)
- Half-Life v1.1.1.0 von v1.1.0.9 (dt.)
- Heroes of Might & Magic 4 v1.3 von 1.1 (dt.)
- IL-2 Sturmovik v1.10 (dt.)
- Kohan: Ahrimans Gift v1.3.5
- Morrowind v1.1.0605 (eu)
- Port Royale v1.15 (dt.)
- Zanzarah v1.010 (dt.)

HARDWARE-TREIBER:
- Win9x_Me:
- Ati Radeon-Referenz-Treiber 7.70
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084

WINXP_2000:
- Ati Radeon Referenztreiber 7.70 Win2k
- Ati Radeon Referenztreiber 7.70 WinXP
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce4) 29.42
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084 Win2k
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber 1.05.15.0084 WinXP

TOOLS UND EXTRAS:
- 10 GRATISSPIELE
- Acrobat Reader
- DirectX 8.1 Win2k
- DirectX 8.1 Win9x_Me
- Gamespy

SPIELERFORUM
- Wallpapers
- WinZip

VIDEOS

VORSCHAU



Puh! Mit *Raven Shield* und *Splintercell* (Trailer auch auf DVD) stehen schon wieder zwei Spiele auf Basis der Tom-Clancy-Romane in den Ubi-Soft-Startlöchern. Auch bei *Raven Shield* kontrollieren Sie wie gewohnt eine Antiterroreinheit. Die bewegt sich allerdings jetzt äußerst flüssig über den Bildschirm – die verwendete *Unreal Warfare*-Engine macht's möglich. Freuen Sie sich auf einen echten Hingucker!

ANGESPIELT



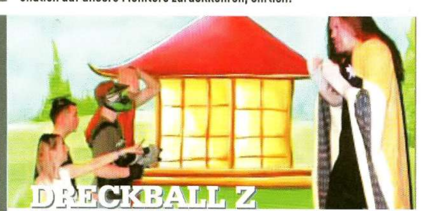
Zocken Sie schon *Warcraft 3* oder sind Sie vom Echtzeitspektakel aus dem Hause Blizzard etwa noch nicht vollkommen überzeugt? Das kann eigentlich nicht sein, deshalb haben wir unserem Test des Monats der letzten Ausgabe (Wertung: 93 %) noch einmal ein Video gewidmet. Bestaunen Sie also jetzt eine Untoten-Mission und rennen Sie danach endlich in den Laden, um eines der besten Spiele der letzten Jahre zu kaufen. Los!

TRAILER



Respekt, Miss Croft! Der Trailer Ihres nächsten Abenteuers *The Angel of Darkness* macht wirklich Lust auf mehr. Kein Wunder, schließlich sind Sie diesmal bis auf die sanften Schwingungen Ihrer Pobacken perfekt animiert worden. Mit den Rundungen an der richtigen Stelle und fast ohne lästige Polygonkanten. Wir freuen uns darauf, wenn Sie im Winter endlich auf unsere Monitore zurückkehren, ehrlich!

EXTRA



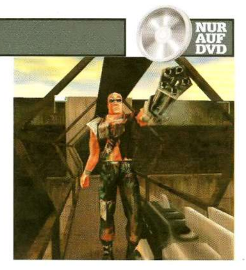
Das wurde auch Zeit! Die PC-ACTION-Redaktion hat sich einer der derzeit erfolgreichsten Serien im deutschen Fernsehen angenommen und zeigt eindrucksvoll, wie man mit perfekter Regie-Arbeit und tadelloser schauspielerischer Leistung das Optimum aus einer äußerst komplexen und verworrenen Story herausholen kann. Oder so. Oder auch nicht. Egal, oder?

Weitere 11 Videos finden Sie auf der DVD!

NEOCRON

NUR AUF DVD

Eigentlich ist *Neocron* ein Massive-Multiplayer-Spiel. Mit dieser Demo haben Sie aber die Chance, den 3D-Titel auch ohne Internetanschluss anzutesten. Sie übernehmen die Rolle des Cityadmin-Agenten Jerod Parker und erkunden einen finster-futuristischen Innenlevel. Gleichzeitig werden Sie per deutscher Sprachausgabe mit der Spielsteuerung vertraut gemacht. *Neocron* wird in Deutschland von CDV auf den Markt gebracht und hat gute Chancen, Microsofts *Asheron's Call* und Funcoms *Anarchy Online* den Rang abzulaufen.



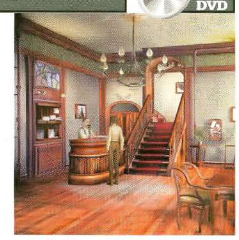
GENRE:	Action
VORAUSSETZUNG:	P 400, 128 MB
HD-SPEICHER:	177 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Oktober 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.neocron.com
PUBLISHER: www.cdv.de

SYBERIA

NUR AUF DVD

Wer klassische, atmosphärisch starke Adventures mag, sollte diese Demo auf jeden Fall antesten. Als Juristin Kate Walker bereisen Sie den Ort Valadilene in den französischen Alpen, um das Geheimnis einer ungewöhnlichen Spielzeugfirma zu lüften. In der Demo erleben Sie per Zwischensequenz Ihre Anreise. Im Hotel angekommen, dürfen Sie Ihr Zimmer beziehen, Charaktere treffen und erste Nachforschungen anstellen. Wer auf klassische Point&Klick-Abenteuer steht, wird hier nach sehr langer Zeit mal wieder auf seine Kosten kommen.



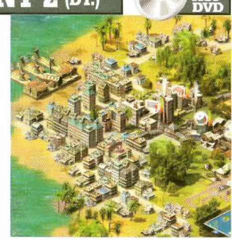
GENRE:	Adventure
VORAUSSETZUNG:	P 350, 16 MB
HD-SPEICHER:	113 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Ende August 2002

WEBLINKS
SPIEL: www.syberia.info
PUBLISHER: www.microids.com

INDUSTRIEGIGANT 2 (DT.)

NUR AUF DVD

In der neuen deutschen Demo von Jowoods WiSim können Sie wie in der englischen Probeversion vom letzten Monat alle drei Tutorial-Missionen sowie eine Endlos-Karte fünf simulierte Jahre lang spielen. Sie beginnen im Jahr 1900 mit dem Aufbau Ihres Wirtschaftsimperiums, das in der Vollversion erst zum Ende des Jahrhunderts seine volle Blüte erreichen soll. Zum Glück funktionieren jetzt auch alle Spielesounds. Unser Tipp: Als Einsteiger sollten Sie sich an einer Produktionskette für Nahrungsmittel versuchen. Erste Erfolge verbuchen Sie so recht schnell.



GENRE:	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG:	P 350, 64 MB
HD-SPEICHER:	48 MB
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	21. Juni 2002

WEBLINKS
SPIEL: http://ig2.jowood.com
PUBLISHER: www.jowood.de

Anzeige

ABO-ANGEBOT

BLEIBEN SIE AUF DEM LAUFENDEN

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön ein DVD-Laufwerk – bei nur € 49,- Zuzahlung.



Abbildung ähnlich

Schicken Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk in den Vorruhestand: Wer jetzt für PC Action (ab sofort Monat für Monat mit DVD) einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen Zuzahlung von € 49,- ein nagelneues DVD-Laufwerk – ganz easy einzubauen und superschnell (16fach DVD-ROM/48fach CD-ROM, IDE). Dazu auf jeder PC-Action-DVD für Videos in Top-Qualität: die Trial-Version von WinDVD 3.1.

PC Action im Abo:

Pünktlich

Keiner kriegt sie früher.

Praktisch

Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

Angebot gilt nur für Deutschland, Österreich und die Schweiz.

❐ JA, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD.

(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie bei € 49,- Zuzahlung (zzgl. Nachnahmegebühr):

DVD-Laufwerk (Art.-Nr. 002066)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA PR 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth


PC CD ROM
XBOX
RADIO
THROTTLE
ENG.
NOTHING GE
Das ist das einzig Wahre. Dein Schicksal liegt in Deinen Händen. Fest in Deinen Sitz gepresst, musst Du konzentriert bleiben und einen kühlen Kopf bewahren. Handle taktisch, handle schnell und schließe keine Möglichkeit aus. Eine echte Formel 1, bei der der kleinste Fehler eine Katastrophe bedeutet. Erlebe Grand Prix 4. Einfach unschlagbar.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Formula 1
"Formula One", "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.
Simergy
© 2002 Simergy Limited. © 2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simergy.
INFOGRAMES
MICROPROSE

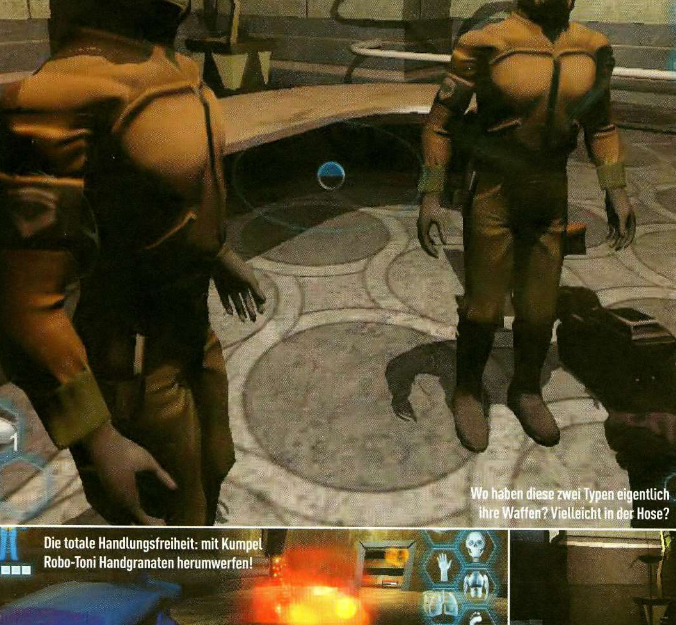

"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."
Formula 1
PIT LIMIT
TS CLOSER.
FUEL
CLUTCH
E BERNOLDI
D COULTHARD
R. SCHUMACHER
GEOFF CRAMMOND'S
GRAND PRIX 4
Ab 13.06.02 im Handel
www.grandprixgames.com

TOP NEWS



Pfeif auf DX 2!

Wir bleiben dabei: Warren Spectors neuer Geniestreich heißt bei uns weiterhin DEUS EX 2.



Wo haben diese zwei Typen eigentlich ihre Waffen? Vielleicht in der Hose?

Action-Rollenspiel | Die Amis mal wieder. Nur weil sie sich schwer tun, *Deus Ex 2* auszusprechen, haben die Entwickler den Titel für die USA kurzerhand in *DX 2* geändert. Der nächste Schock ist, dass man ab Mitte 2003 nicht mehr in J.C. Dentons Haut schlüpfen darf. Sicher ist es da ein kleiner Trost, dass Ihr Liebling ein paar Gastauftritte im fertigen Spiel hat. Als Auftraggeber, als Gesprächspartner oder als tapferer Mitstreiter? Das wird sich noch zeigen. Die Entwickler wollten nach wie vor nicht viel über die Story verraten. Doch ein paar Aussagen machten sie dann doch. Die Spielfigur ist ein Klon – eine „Laborratte", wie die Macher selbst ironisch anmerken. Man kann wahlweise als Held oder Heldin loslegen. Ihre Spielfigur macht gleich zu Beginn einige höchst interessante Entdeckungen und wird Teil einer abgedrehten Story, in deren Verlauf viele alte Bekannte auftauchen. Waren die bei der E3 präsentierten Szenen und Bilder noch relativ hässlich, machen die neuen Screenshots eine weitaus bessere Figur. Schön ist auch, dass die Macher diverse Mängel des Vorgängers nicht nur erkannt haben, sondern auch komplett ausmerzen wollen. Die teilweise komplizierte Menü-Führung wird nun vereinfacht und weitaus intuitiver gestaltet. Zudem soll es angeblich möglich sein, das Spiel durchzuspielen, ohne Gewalt anzuwenden. Würde Mahatma „König der Rosenverkäufer" Ghandi noch leben, wäre er sicher stolz auf Warren Spector. AHMET ISCITÜRK

Info: www.deusex2.com

Die totale Handlungsfreiheit: mit Kumpel Robo-Toni Handgranaten herumwerfen!

„Hallo, schönes Fräulein. Darf ich Ihnen mal meinen massiven DNS-Strang zeigen?"

Tour de Transe

Bei METAL GEAR SOLID 2 verkörpern Sie Solid Snake. Oder den femininen Raiden.


Mach mir den Ninja: Raiden zeigt seinen Feinden, wie man sein Ding richtig schwingt.

Action | Genre-Freunde, stellt die Lauscher auf: Voraussichtlich Ende des Jahres erscheint mit *Metal Gear Solid 2: Substance* ein neues Abenteuer mit Solid Snake und dem mädchenhaften Raiden. Das Spiel enthält die komplette Geschichte des PlayStation-2-Bestsellers *MGS 2 – Sons of Liberty*, fünf neue Kampagnen, über 200 VR-Missionen (Gefechte finden in Schauplätzen der virtuellen Realität statt) und mehr als 100 Nebenlevels. Kurios: Um sich vom hektischen Agenten-Stress zu erholen, dürfen Sie in einem Mini-Spiel den Skateboard-Guru Tony Hawk mimen. Laut Konami verbringen Sie mehr Zeit im Kampfeinsatz als beim Vorgänger. Dafür gibt es weniger Zwischensequenzen. TANJA BUNKE

Info: www.konami.com

Der Mann, der vier Mal kann

Der nächste Teil von TONY HAWK'S PRO SKATER kommt auch für den PC.



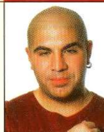
Beim Nose-Grind über das Tennis-Netz ist Balance wichtig. Äh, was schreiben wir da eigentlich für einen Scheiß?

Sport | Tony Hawk rangiert in unseren Tony-Charts auf Platz 1 – dicht gefolgt von Tony Marshall und Tony Blair. Teil 4 bietet von allem etwas mehr. Die Skater sollen noch realistischer aussehen, die Levels noch fetter wirken und neue Tricks gibt es auch noch. Die Verbesserungen liegen also (wie gehabt) im Detail und das ist dank des gewohnt hohen Spaß-Faktors auch gut so! *THPS 4* erscheint im Oktober für alle gängigen Spielekonsolen. PC-Fassung? Schau' mer mal ... AHMET ISCITÜRK

Info: www.activisiono2.com/hawk.html

PC ACTION MEINT

Auch wenn es Activision noch nicht bestätigt hat: *THPS 4* kommt für PC. Die Geschichte lehrte uns aber, dass Computer-Fans bei solchen Titeln mindestens sechs Monate später beglückt werden als Konsoleros. Auch in diesem Fall? Wir fühlen uns unterdrückt!



LIES MICH!

ARMY FÜR ARME


Gib mir was zum Ballern!

Ego-Shooter | Pünktlich am amerikanischen Unabhängigkeitstag – und somit leider erst knapp nach DVD-Redaktionsschluss – veröffentlichte die US-Army die so genannte Recon-Version von *America's Army: Operations*. Der umfangreiche Taktik-Shooter ist 203 MB groß und steht auf der Homepage zum kostenlosen Download bereit. Am ersten Tag war der Ansturm auf das erstklassige Werbespiel so groß, dass sämtliche Server zusammenbrachen. Im Einzelspielermodus durchlaufen Sie eine komplette Grundausbildung, um für die anschließenden Mehrspieler-Gefechte gerüstet zu sein. (CS)

Info: www.americasarmy.com

ICH SEH RÄUBER!

Wirtschaftssimulation | Der Überraschungshit des vergangenen Jahres bekommt einen Nachfolger! Durften Sie sich beim ersten Teil noch als Hobby-Fidel-Castro in einer kleinen Bananenrepublik verdingen, kümmern Sie sich bei *Tropico 2* um den Aufbau eines Piratennests in der Karibik. Als Ober-Seeräuber müssen Sie ab Anfang 2003 den Bau von Werften und Waffenfabriken vorantreiben, Piraten auf Ihr Eiland locken und diese mit Wein, Weib und Gesang bei Laune halten. (CS)

Info: www.frogcity.com

GIB MIR 5!

Aufbaustrategie | Vor wenigen Tagen hat Blue Byte bekannt gegeben, am fünften Teil des wuseligen Aufbaustrategiespiels *Die Siedler* zu arbeiten. Neben einer schicken 3D-Optik verspricht die Mülheimer Softwareschmiede auch spielerisch radikale Änderungen. Nähere Infos oder einen genauen Erscheinungstermin gibt's noch nicht. (CS)

Info: www.bluebyte.de

FLATTER, MANN!

Action | Superhelden sind momentan schwer angesagt – nicht nur im Kino, sondern auch auf dem PC. Bei der PC-Umsetzung des Konsolenhits *Batman Vengeance* prügeln Sie sich in der Rolle der Fledermaus ab nächsten Monat durch 19 Missionen. Warum der Stress? Um Batmans ewigem Gegenspieler Joker die Fresse zu polieren. (CS)

Info: www.ubisoft.de


Emanzipation? Nö, Batman schlägt auch Frauen.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Vertrieb
1	–	1	GTA 3	Take 2
2	–	2	Sudden Strike 2	CDV
3	▲	NEU	Neverwinter Nights	Infogrames
4	▼	3	Morrowind (engl., dt. Handbuch)	Ubi Soft
5	▼	4	FIFA WM 2002	Electronic Arts
6	▲	NEU	Port Royale	Big Ben
7	▲	NEU	Grand Prix 4	Infogrames
8	▼	6	F1 2002	Electronic Arts
9	▼	5	Dungeon Siege	Microsoft
10	▼	7	Heroes of Might & Magic 4	Infogrames

Quelle: SATURN



Mach mich nicht sauer, Kraut!

In FINAL FANTASY 11 hacken PC- und PlayStation-2-Besitzer erstmals gemeinsam auf Tentakel-Pflanzen und andere Monster ein.

Putzig: die magiebegabten Tarutarus.

Ende einer Diät: Der große Morbol, eine Monstrosität der FF-Serie, hat Sie zum Fressen gern.

Einen Reitvogel, bitte: Die straußenartigen Chocobos dürfen Sie auch in FF 11 wieder besteigen.

Online-Rollenspiel | *Final Fantasy 11* soll die Kluft zwischen Computern und Konsolen schließen: Erstmals dürfen Besitzer von PC und PlayStation 2 gemeinsam durch die Pampa tigern und etwaige Monstrositäten des *Final Fantasy*-Universums ins Jenseits befördern. Die Spieleschmiede Squaresoft und der Internetdienst PlayOnline machen es möglich. Ihr Abenteuer verschlägt Sie in die Welt Vana'Diel, auf deren Kontinenten fünf Rassen siedeln: Menschen, Elfen, Mithras, Galkas und Tarutarus. Die Klassen sind denen von *FF 5* und *FF Tactics* nachempfunden und lassen Sie beispielsweise in die Rolle von Magiern, Dieben, Beschwörern, Monster-Trainern und Barden schlüpfen. Für Abwechslung sorgen Aufträge, die Sie von Nichtspieler-Charakteren erhalten. Die Kämpfe laufen im Gegensatz zu den Vorgänger-Titeln in Echtzeit ab. Während sich die japanische Zockergemeinde bereits mit dem Online-Spektakel vergnügt, müssen die europäischen Rollenspieler noch warten. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist derzeit nicht bekannt. TANJA BUNKE

Info: www.square-europe.com

Spiele-Entwickler sind arme Schweine: „Das Ferrari-Lenkrad konnte ich mir schon leisten. Jetzt spar ich auf den Rest."

WER ZUR HÖLLE IST EIGENTLICH...

Keith Munro

KENNEN SIE DEN BASEBALLSPIELER ICHIRO SUZUKI? DAS IST DER LIEBLINGSSPORTLER VON KEITH MUNRO. LETZTERER WÄRE AM LIEBSTEN ESSENSTESTER GEWORDEN UND FÄNDE ES TOTAL GEIL, BERÜHMT ZU WERDEN. HEY, KEITH, JETZT BIST DU'S!

Na, welches Auto fährt wohl der Marketing-Chef von *Need for Speed 6*? Einen teuflisch schnellen Lamborghini Diablo? Eine fette Corvette? Eine schnuckelige Dodge Viper? Nein. Nein. Nein. Er fährt – bitte festhalten – einen Volvo S 80! Was soll das denn? Das ist zwar so, als ob Schumi mit einem Lada Niva zu seinen F1-Rennen tuckern würde. Aber für Keith angeblich sehr praktisch, da er seit dem 31. Mai Vater ist und die meisten Kindersitze ja so schlecht in diese engen PS-Schleudern passen würden. Schon klar, Keith. Allerdings: Ist an Ihnen schon mal ein Ferrari F 360 vorbeigebraust, dessen Fahrer Bach und Chopin hörte? Vermutlich nicht. Auf diese Musik fährt der gebürtige Kanadier nämlich voll ab. Wenn er sich nicht gerade zum dreihundertvierzehnten Mal seinen Lieblingsfilm *True Lies* mit Arnold Schwarzenegger oder eine Portion Sushi reinzieht. Sein neues Lieblingsgetränk ist seit seinem Besuch bei uns übrigens Hefeweizen. In Kombination mit dem asiatischen Volksgericht bestimmt der Bringer schlechthin. In diesem Sinne: Prost, Keith! CHRISTIAN SAUERTEIG

Du bist mein Engel!

DIVINE DIVINITY will Sie mit großbrüstigen Flatter-Bräuten und epischen Ausmaßen um den Finger wickeln.


Camping wie im Mittelalter: Einige bekloppte LARP-Spieler schwitzen sich in schwerer Rüstung zu Tode. Wenn das keinen Spaß macht.

Rollenspiel | Gut gegen Böse, Engel gegen Dämonen, Helden gegen Monster: Was nach der 08/15-Hintergrundstory eines *Diablo 2*-Klons klingt, entpuppt sich als episches Rollenspiel mit Tiefgang. Eine komplexe Charakterentwicklung, Aufträge mit mehreren Lösungswegen, eine von der Spezialisierung des Hauptcharakters abhängige Spielweise und einen nichtlinearen Spielverlauf versprechen die Entwickler. Bereits Ende Juli soll *Divine Divinity* die ersten Rollenspieler in seinen Bann ziehen. Einen detaillierten Test des Spiels finden Sie in der nächsten Ausgabe. ALEXANDER GELTENPOTH

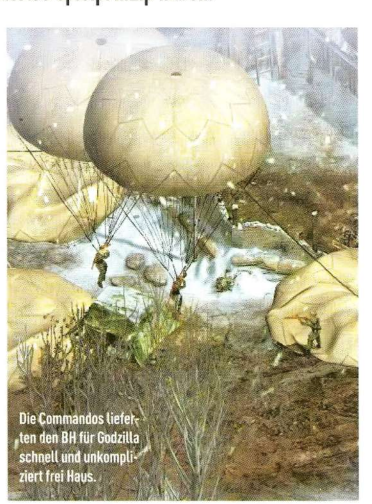
Info: www.divinedivinity.de

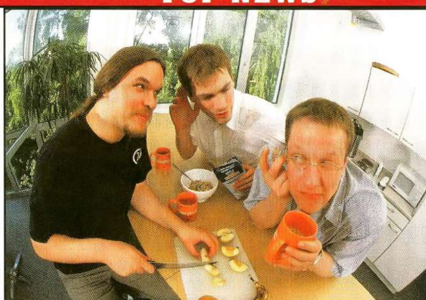
Der wilde, wilde Osten

COMMANDOS 3 soll nicht nur neue Einsatzgebiete, sondern auch ein „revolutionär" abgewandeltes Spielprinzip haben.

Echtzeitstrategie | Nur grob umriss die Spieleschmiede Pyro die Neuerungen für den dritten Teil der erfolgreichen Strategieserie *Commandos*: Als Schauplätze dienen nun auch Gebiete in Osteuropa. Der spanische Entwickler will die Spielweise der beiden Vorgänger „revolutionär" abwandeln. Besondere Aufmerksamkeit legt er auf den Mehrspielermodus, der sowohl kooperative Modi als auch Deathmatch-Varianten enthält. Bei der Grafik begnügt sich Pyro mit Detailverbesserungen und behält im Wesentlichen die alte Engine bei. Ihre Mission im virtuellen Stalingrad dürfen Sie voraussichtlich Ende 2003 in Angriff nehmen. ALEXANDER GELTENPOTH

Info: www.pyrostudios.com


Die Commandos liefern den BH für Godzilla schnell und unkompliziert frei Haus.



GERÜCHTE KÜCHE

Blizzard will dich. Steht zumindest auf der Webseite der Spieleschmiede. Allerdings nicht als Sexsklaven, wie Alexander Geltenpoth zuerst gehofft hatte, sondern als Mitarbeiter für ein neues Spiel. Kommt etwa Diablo 3D?

Blizzard gliedert sich in Blizzard North und Blizzard South. Die Südfraktion in Irvine hat gerade *Warcraft 3* beendet und werkelt parallel am Online-Ableger *World of Warcraft*. Team 2 aus San Mateo macht nach *Diablo 2*, dessen Add-on *Lord of Destruction* sowie einem ausgedehnten Urlaub ein neues Spiel. Aber was für ein Spiel? *Diablo 3*? Blizzard-Herausgeber Vivendi weiß es nicht. Die Fan-Gemeinde weiß es nicht. Wir wissen es nicht. Und von Blizzard-Frontmann Bill Roper kommen gewohnt interpretationsbedürftige Aussagen wie „Was wir als Nächstes entwickeln, hängt immer davon ab, auf was unser Team gerade Lust hat." Immerhin sucht Blizzard für das neue Spiel jede Menge neue Mitarbeiter, die Texturen zeichnen, Animationen erstellen oder Zwischensequenzen entwerfen. Gegenüber dem Internetmagazin 4Gamerz.net verriet Roper zudem, dass das „*Diablo 2*-Team momentan an dem Sprung von 2D zu 3D arbeitet, während man das neue Projekt in Angriff nimmt." *Diablo 3D*, wir warten auf dich! Gerüchten zufolge soll die Story von den Horadrim-Magiern und dem ersten Krieg gegen die Teufel handeln und würde demnach vor dem ersten Teil spielen. Oder kommt etwa doch *Starcraft 2*? JOACHIM HESSE

Info: http://www.blizzard.com/jobopp/blizzardwantsyou.shtml

Erste Designstudien: Diablo wird dreidimensional.

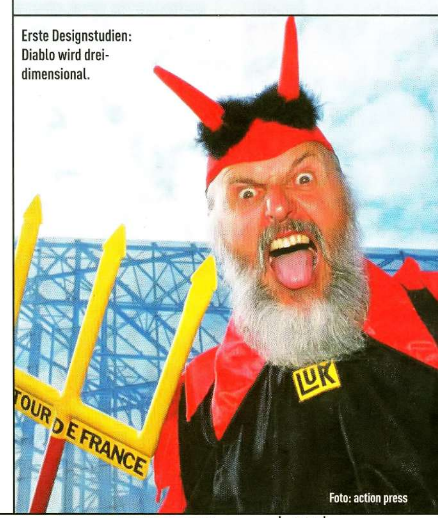


Foto: action press

Onkel Tom ist überall!

Ubi Soft und Tom Clancy haben sich lieb. Mit SPLINTERCELL ist ein neues Baby unterwegs.

Action | Gibt es in nächster Zeit irgendetwas, wo nicht Tom Clancy draufsteht? Wann kommt eigentlich *Tom Clancy's Kart Racing*? Oder mal ganz branchenfremd: *Tom Clancy's Disco-Hits der Achtziger*? Aber im Ernst: Mit *Splintercell* ist ein Titel in der Mache, der uns schon auf der E3 so richtig beeindrucken konnte. Sie steuern Anti-Terror-Profi Sam Fisher aus der Verfolgerperspektive. In Sachen Spielmechanik bediente man sich offensichtlich bei Konamis Millionen-Hit *Metal Gear Solid*, der in die gleiche Kerbe schlägt: knallharte Einzelkämpfer-Action! Dabei hat man allerlei technisches Spielzeug zur Verfügung. Vom Nachtsicht-Gerät bis zum lasergesteuerten Richtmikrofon ist alles dabei. Da Sie ganz alleine gegen eine Menge böser Terror-Buben antreten, sollten Sie vorsichtig und im Schleichtempo vorgehen. In über 14 Missionen stellen Sie Ihr Können unter Beweis. Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht dazu noch verdammt gut aus. Im Herbst ist es übrigens so weit! Da gibt es wieder frische Lebkuchen. *Splintercell* kommt auch raus. AHMET ISCITÜRK

Info: www.ubisoft.com

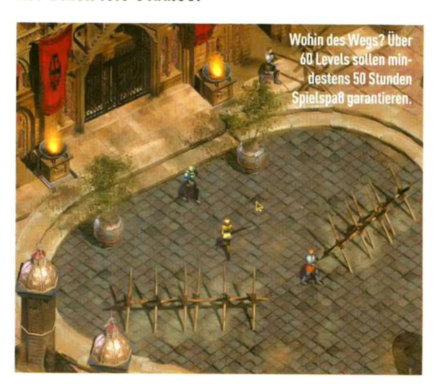
Achtung Wortwitz: Hauptdarsteller Fisher gehen viele Terroristen ins Netz!



Sam schleicht gerne uniformierten Boys hinterher, um sie dann im dunklen Eck flachzulegen.

Ein echter Brüller?

LIONHEART heißt die neue Rollenspiel-Hoffnung der Black Isle Studios.



Wohin des Wegs? Über 60 Levels sollen mindestens 50 Stunden Spielspaß garantieren.

Rollenspiel | Rollenspiel-Fans können sich auf einen heißen Winter freuen! Ende des Jahres erscheint mit *Lionheart* der neueste Streich der Black Isle Studios, die sich mit *Fallout*, *Icewind Dale* oder *Planescape Torment* bereits einen exzellenten Ruf erarbeiteten. *Lionheart* spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt, deren Einwohner von Monstern, Dämonen, Hexen und anderen unliebsamen Kreaturen bedroht werden. Alleine oder mit bis zu drei Nichtspieler-Charakteren müssen Sie den Kampf gegen das Böse aufnehmen. Zahlreiche Rätsel, über 30 Zaubersprüche, Echtzeitkämpfe mit mehr als 50 Gegnertypen und ein nichtlinearer Handlungsstrang sollen die Zutaten des neuen Rollenspielhits sein, der optisch auf eine Weiterentwicklung der *Fallout*-Engine setzt. CHRISTIAN SAUERTEIG

Info: www.blackisle.com



BESSERWISSER

HARALD FRÄNKEL ÜBER FALSCHE FEMINISTINNEN

Frauenversteher

Das Ende der Menschheit naht. Nein, wir sprechen keineswegs davon, dass *Die Band ohne Namen* immer noch nicht – wie sie's verdient hätte – in *Band ohne Plattenvertrag* umbenannt werden musste. Kaum zu glauben, es ist noch schlimmer. Die Electronic Sports League Europe (www.espl-europe.net) hat es gewagt, in Zusammenarbeit mit der Seite Zockerweibchen.de eine *Counter-Strike*-Liga nur für Frauen zu starten. Skandal! Und dann wird auch noch per Sprach-Aufnahmetest gecheckt, ob am anderen Ende der Internet-Leitung wirklich jemand mit Brustdrüsengewebe sitzt. Pfui, da hat Mann endlich einen Ort im Netz gefunden, wo sich all die seltenen, scharfen PC-Babes geballt rumtreiben – und dann kann er sich nicht reinschmuggeln! Außer er ist noch gar kein Mann (Wir warten auf den Stimmbruch) oder setzt Mama als Cheat-Tool ein. Doch hosianna! Glücklicherweise laufen falsche, weil männliche Feministinnen in einschlägigen Internet-Foren gegen die Idee Sturm. Eine Frauen-Liga sei völlig wider die Emanzipation! Nun, liebste selbst ernannte Gleichstellungsbeauftragten: Gründet doch eure Nur-Männer-, Nur-Bayern-Fans- und Nur-Schwulen-Liga, wie ihr – trotzig mit dem Fuß stampfend – argumentiert. Von mir aus klagt ihr auch das theoretische Recht ein, Kinder kriegen zu dürfen. Hat doch keiner was dagegen! Ihr braucht aber keine Angst haben und deshalb eure wahren Beweggründe für euer Frauenverstehertum verschleiern! Die Damen betonen doch, dass sie auch weiter mit euch Spieli-Spieli machen wollen. Es geht einzig um den Wunsch, sich zwischendurch mal untereinander messen zu können. So wie es bei nicht-elektronischen Sportarten gang und gäbe ist. Wobei: Schon klar, dass manche Herren grundsätzlich für gemeinsame Umkleidekabinen und Duschen plädieren würden. Ich denke, wir Chauvis verstehen uns, zwinkerzwinker.



Die chinesische Schwimmerin Li Hei-Zung nimmt bei der nächsten Olympiade an den Männer-Wettbewerben teil.

Foto: action press

Ich glaub, ich steh im Wald!

Sogar gleich zwei Mal: In VIETCONG von Take 2 und PLATOON von Ubi Soft sollen Sie für die Amis endlich einen Sieg einfahren. Die haben's halt nötig ...



Verdammt, halt still, Archie, sonst treffe ich die Kokosnüsse nicht!

Suchen, Jungs! Wenn ich ohne meinen Ehering nach Hause komme, bringt mich meine Alte um.

Passt auf, Männel! Die illen Amelikanel wollen uns die Leiselnte mopsen!



Seit sie in den USA nicht mehr angesagt ist, gibt Sydne Rome Aerobic-Kurse im Dschungel.

Artwork: Platoon

Ego-Shooter/Echtzeitstrategie | Warum werden wir den Verdacht nicht los, dass Spielefirmen sich untereinander absprechen? Kaum zwei Tage lagen zwischen den Produktankündigungen zu *Vietcong* (Take 2) und *Platoon* (Ubi Soft). In beiden Spielen sollen Sie die verlorene Ehre der Amerikaner wiederherstellen und endlich gegen die Vietnamesen siegen. Erwartet uns also zweimal das gleiche Spiel? Nö! *Vietcong* ist ein waschechter Ego-Shooter, bei dem Sie als Elitesoldat durch den tropischen Dschungel hetzen. Ende des Jahres winken 20 spannende Missionen für Einzelspieler und ein Mehrspielermodus mit speziellen Karten, bei dem Sie auch als asiatischer Freiheitskämpfer unterwegs sein dürfen. Bei *Platoon* sollen Sie Ihr Geschick als Stratege beweisen. Als US-Sergeant Martin Lionsdale erfüllen Sie zunächst kleinere Aufträge und verdienen sich somit weitere Streifen am Revers. Später befehligen Sie bis zu drei Kampfgruppen, bestehend aus Scharfschützen, Scouts, Infanteristen, Grenadieren und Ingenieuren. Sogar auf Panzer- und Hubschrauberunterstützung können Sie zählen. Wahrscheinlich dürfen Sie Ihrem Platoon ebenfalls Ende des Jahres den Schießbefehl erteilen. CHRISTIAN BIGGE

Info Vietcong: www.illusionsoftworks.com
Info Platoon: www.digitalreality.hu

Vietnam erleben!

Urlaub in Vietnam gefällig? Die Städte Ho Chi Minh City (ehemals Saigon), Da Nang oder Hong Gai versprechen nicht nur wegen ihres Namens Exotik pur. Beachten Sie aber bitte folgende Fakten:



Vietnam stinkt!

Das teilte uns ein weit gereister Kollege mit. Statten Sie sich vor dem Trip mit Trommelstöcken aus. Schon am Flughafen erwartet Sie ein Duft, der an feuchte Unterhosen erinnert, die zuvor vier Wochen lang in einer Plastiktüte herumgammelten.

Nicht alles schlucken!



Mekong-Whiskey können Sie saufen, wenn Sie Maß halten. Nehmen Sie sich aber vor Xanthip in Acht. Dieser Reis-Whiskey macht blind, kostet aber pro Liter nur einen Dollar (etwa 14 Dong).



Unbedingt schlucken!

Seien Sie hart! Genießen Sie geröstete Riesenheuschrecken. Die gibt's auch am Spieß. In Vietnam mampft man alles, was Beine hat. Nur keine Stühle. Und Schrecken schmecken. Außen knusprig, innen cremig. Hmm!

Nimm alle mit!



Vietnam ist kommunistisch. Da macht man alles gemeinsam. Auch Reisen. Schließen Sie sich also einer Gruppe an, wenn Sie ins Landesinnere trampen. Und geben Sie sich um Gottes Willen nicht als Amerikaner aus!

Fotos: Actionpress

DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

1. WIE ALT SIND SIE? ____

2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?

	Habe ich	Will ich kaufen
PlayStation 2	☐	☐
Game Boy	☐	☐
GameCube	☐	☐
Xbox	☐	☐
PC < 1.000 MHz	☐	☐
PC > 1.000 MHz	☐	☐

3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?

	Sehr	Ausreichend	Weniger
Kompetent:	☐	☐	☐
Kritisch:	☐	☐	☐
Informativ:	☐	☐	☐
Übersichtlich:	☐	☐	☐
Preiswert:	☐	☐	☐
Optisch ansprechend:	☐	☐	☐

5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION? (SCHULNOTEN: 1 = GENIAL, 6 = BUH!)

	1	2	3	4	5	6
Aktuelle Ausgabe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Textqualität:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Layout:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Titelbild:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
DVD/CD-ROM:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

6a. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?
☐ Analog ☐ ISDN
☐ DSL ☐ Habe kein Internet

6b. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?
☐ AOL ☐ T-Online
☐ ____________________

7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION? (GEBEN SIE EINE ZAHL VON 1 BIS 12 AN)
____

8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:

	1	2	3	4	5	6
News:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Blickpunkt:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Vorschau:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Test:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spielerforum:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Spieletipps:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Hardware:	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CD-/DVD-Inhalte:	☐	☐	☐	☐	☐	☐

9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?
____
____

10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

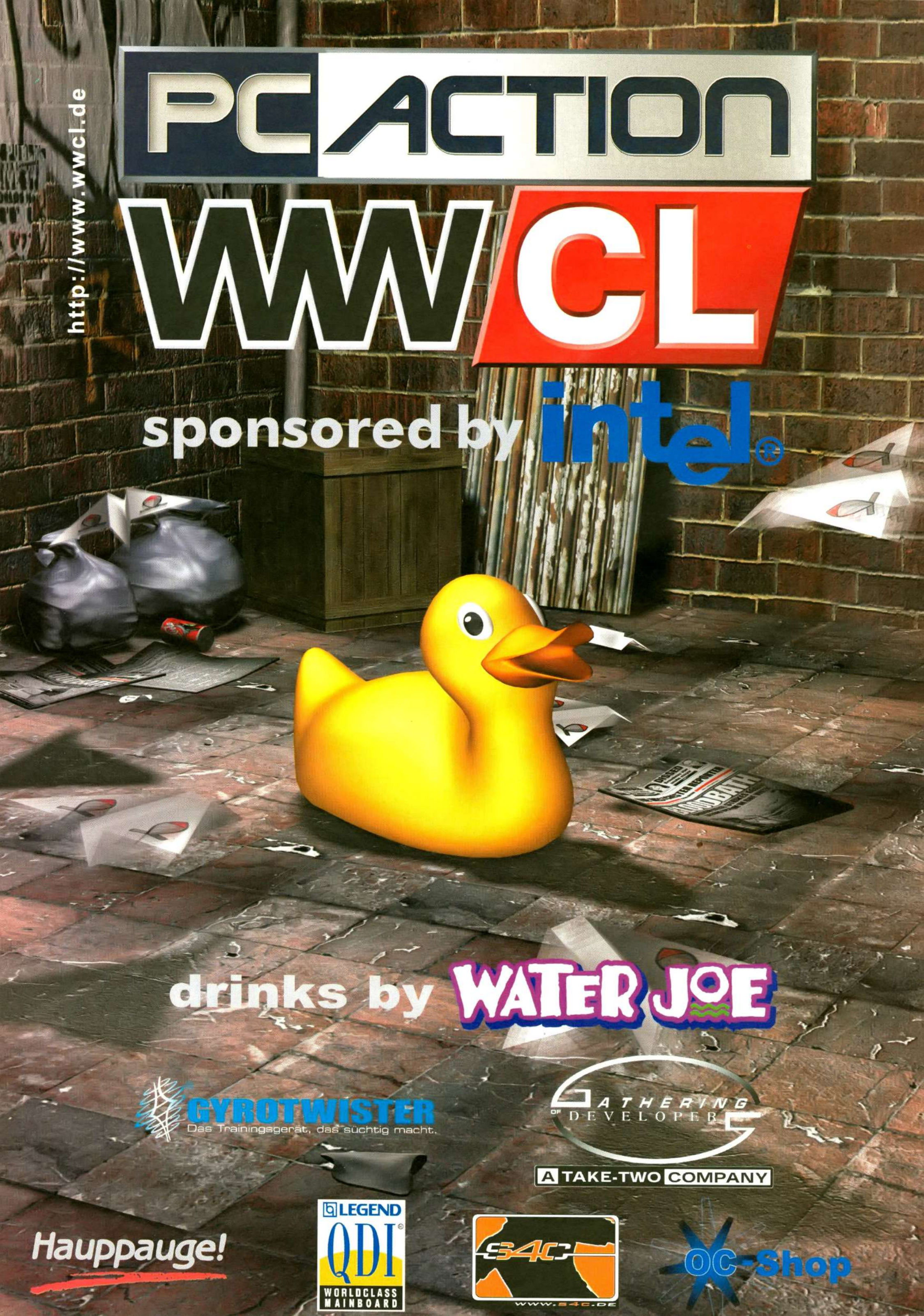
Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Topspiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel können Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mitwirken. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender drauf und ab damit an die:

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 8/2002
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



RHIANA KOWATSCH aus Bamberg darf sich auf das Spiel *Der Industriegigant 2* freuen.



http://www.wwcl.de
PC ACTION
WWCL
sponsored by intel
drinks by WATER JOE
GYROTWISTER
Das Trainingsgerät, das süchtig macht.
GATHERING OF DEVELOPERS
A TAKE-TWO COMPANY
Hauppauge!
LEGEND
QDI
WORLDCLASS MAINBOARD
S4C
WWW.S4C.DE
OC-Shop



PC Action WWCL Finals

2. bis 4. August 2002
Congress Union Celle
LAN-Party mit 600 Teilnehmern
Große Coverage Area
Catering vor Ort



TEAC.



MemorySolutioN









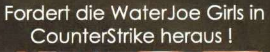


Der PC Action Dream PC

Intel Pentium 4 (2-2.53 GHz)
QDI PlatiniX 2S-AR Mainboard
Intel Pro/1000 MT Gigabit Netzwerkkarte
256-512 MB RAM von Memory Solution
S-CAPE Midi-Server-Tower
GeForce 4 G4TI4600-VTD von MSI
Terratec Soundsystem SiXPack 5.1+
Plantronics Headset Audio 90
TEAC CD-W540E 40x/12x/48x ATAPI/IDE
Logitech Cordless Maus und Tastatur
innoVIBE Festplattendämpfer











Das Zeug muß raus !
Über 3000,- € an Sachpreisen
werden unter allen
Teilnehmern verlost.



sponsored by Gathering Developers
A TAKE-TWO COMPANY

Turnierpreise

1x Neuwagen (Smart)
15x PC Action Dream PC (Komplettsysteme)
1x Pentium4 3GHz Vapochill Komplettsystem
2x Vapochill Gehäuse (Kühlung unter 0°C)
Hauppauge Videokarten im Gesamtwert von 5.000 €
QDI Mainboards im Gesamtwert von 2.500 €
350x Gyrotwister Trainingsgerät



http://finals.wwcl.net

NET NEWS

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo, wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier von PlanetLAN weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!





Felix Lohmeier
Aka Parcefix
19 Jahre
PlanetLAN
fl@planetlan.de

„Die Schweizer Szene mausert sich. Während in Deutschland das Sommerloch regiert, leben die Schweizer auf und stellen mit der LANforce III und sLANp IV neue Rekorde auf."

Heiße Spielchen

Auf der Slaughterhouse 9 versagte die Klimaanlage. Da trieft der Camper. Und die Prominenz?

LAN-Party | Unfassbar! Während der Slaughterhouse #9 gab es ungewöhnlich viele Camper! Nicht bei *Counter-Strike*, sondern auf der Wiese neben der Soester Halle. Dort hatten Zocker ein Zeltdorf aufgebaut. Schließlich war es schön sonnig. Nachteil: Die Halle verfügte zwar über eine Klimaanlage, sie versagte jedoch bei der Abwärme der rund 500 Rechner gnadenlos. Echte LAN-Party-Zocker waren gerüstet: Mehrere Ventilatoren an den Plätzen sorgten für frischen Wind. Die PCA-WWCL-Turniere konzentrierten sich fast ausschließlich auf *Counter-Strike*. Andere Spiele wurden kaum gezockt. Die neunte Ausgabe der Slaughterhouse konnte nicht an die erfolgreiche vorige LAN-Party anschließen, sondern erwies sich eher als durchschnittlich. Vertreten war politische Prominenz: Friedrich Merz (Fraktionsvorsitzender der CDU) nahm sich kurz Zeit, um ein paar Eindrücke zu gewinnen. FELIX LOHMEIER

Info: www.team-slaughterhouse.de



Steffi Graf und André Agassi stehen auch an heißen Sommertagen auf gemeinsame Fernsehabende.

Fesselspielchen

NullSaftNetz 4: Cheater und Raubkopierer schlichen bedröppelt vom Platz.



Wir decken auf: Der große Houdini war in Wahrheit auch nur ein Cheater.

LAN-Party | Cheater (Schummler) schauen bei LAN-Party-Partien grundsätzlich in die Röhre. Während der NullSaftNetz Version 4.0 hatten aber auch Raubkopierer null Chance: Sämtlicher illegaler Dateitransfer, so genanntes Leeching, wurde mit technischen Raffinessen und konsequenter manueller Kontrolle unterbunden. Ein paar Leute verließen daraufhin am Samstag frustriert die Halle. Die LAN-Party war wie immer solide organisiert. Bis auf Warteschlangen am Einlass gab es wenig auszusetzen. Besonders gelobt haben die Besucher den neuen LAN-Party-Catering-Service Frag 'n' Food. FELIX LOHMEIER

Info: www.nullsaftnetz.de

AUF DVD

Bilder von der LANforce III, sLANp IV und NullSaftNetz v.4.0

lanforce3.exe

slanp4.exe

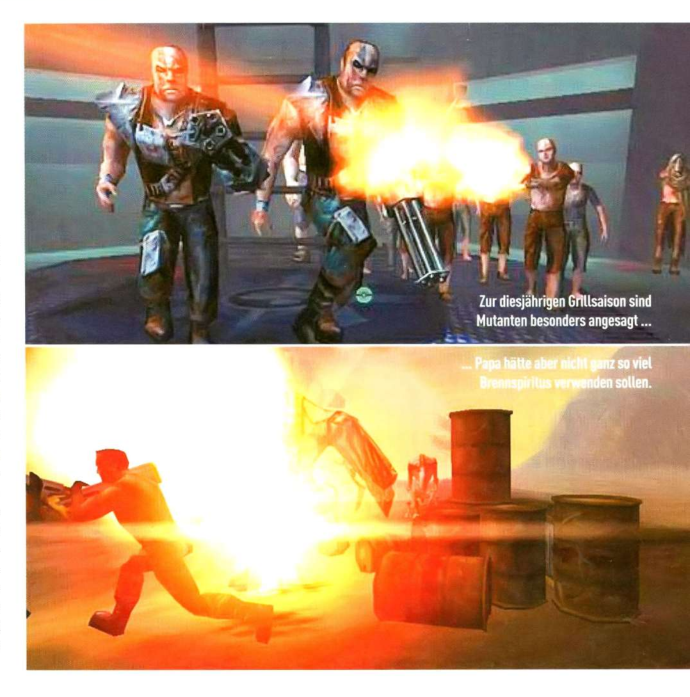
nsn4.exe

Schluss mit lustig

Wer will schon Elfen und Zwerge? Im Online-Rollenspiel NEOCRON schlüpfen Sie in die Haut eines beinharten Cyberpunks.

Online-Rollenspiel | Die Menschheit ist auch im Rollenspiel *Neocron* wenig lernfähig. Nachdem eine Katastrophe im 21. Jahrhundert die Erde beinahe vernichtet hat, flüchten sich die oberen Zehntausend per Raumschiff auf einen anderen Planeten. Der Rest vegetiert und mutiert 700 Jahre vor sich hin, bis sich wieder Grundzüge einer Zivilisation bilden. Doch auch die zwölf neuen Fraktionen sind sich nicht grün, Kämpfe toben überall. Als Glücksritter werden Sie in diese Welt hineingeworfen. Zusammen mit bis zu 2.000 Mitspielern pro Server lösen Sie Quests, trainieren Skills und erwehren sich auf über 250 Karten Ihrer Haut. Dafür stehen bis zu 44 Waffen zur Verfügung, mit denen Sie in speziellen Arenen auch Deathmatches ausfechten können. Damit die Kohle stimmt, pflanzte Entwickler Reakktor sogar eine eigene Handelssimulation in den Online-Rolli. Der sieht richtig fett aus, kommt in Deutschland über CDV und buhlt ab Oktober für eine monatliche Grundgebühr von etwa zehn Euro um Ihre Freizeit. CHRISTIAN BIGGE

Info: www.neocron.de



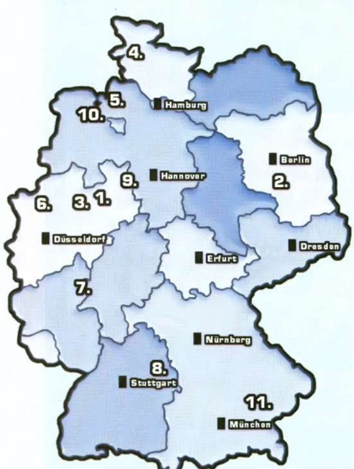
Zur diesjährigen Grillsaison sind Mutanten besonders angesagt ...

... Papa hätte aber nicht ganz so viel Brennspiritus verwenden sollen.

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.



	Party	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	PC Action WWCL sponsored by intel	URL
	DEUTSCHLAND					
1	Zock-o-Rama IV	19.07.2002	71397 Leutenbach	280	✔	www.zock-o-rama.de
2	Bytephobia 2002	26.07.2002	32657 Lemgo	400	✔	www.bytephobia.de
3	LAN66 6	26.07.2002	26160 Petersfehn	300	✔	www.lan66.de
4	Circus Infernus 21	26.07.2002	77767 Appenweier	333	✔	www.circus-infernus.de
5	PCA WWCL – Finals	02.08.2002	29221 Celle	600	FINALS	http://finals.wwcl.net
6	Multimadness 16	02.08.2002	21220 Seevetal	296	✘	www.multimadness.de
7	Nclub LANmasters 2k2	09.08.2002	19063 Schwerin	400	✔	www.nclub-lanmasters.de
8	Playday II	09.08.2002	45891 Gelsenkirchen	600	✔	www.playday.de
9	Lan-Area Part IV	16.08.2002	52072 Aachen	800	✔	www.lan-area.de
10	LPH meets G-Lan	16.08.2002	31832 Springe	500	✔	www.g-lan.de
11	LANdrenalin	23.08.2002	33415 Verl-Kaunitz	800	✔	www.landrenalin.de
12	CS_Doctors 6	23.08.2002	48739 Legden	512	✔	www.csdoctors-lan.de
	Österreich					
	DownundeR4LAN II	19.07.2002	3100 Sankt Pölten	450	✔	www.downunder4lan.net
	nur48stunden 8	25.07.2002	8160 Weiz	700	✔	www.nur48stunden.at
	Lan4All Part IV	23.08.2002	1210 Wien	1000	✘	www.lan4all.at
	Schweiz					
	cyberconvention.ch	27.07.2002	4702 Oensingen	222	✘	www.cyberconvention.ch
	Play or Die III	09.08.2002	4140 Münchenstein	225	✘	www.playordie.ch



Lecker! Ein zum Blauwalgehirn umgebauter Zocker-PC.

Im NASA-Kontrollzentrum wird selbst nachts gearbeitet.

Ein Herz für Penner

600 Quadratmeter mehr für Schlafräume: Schweizer sollen auf der nächsten LANforce besser poofen.

LAN-Party | Die dritte Ausgabe der LANforce ist gerade vorbei, schon hat der Veranstalter die nächste LAN-Party angekündigt. Der Termin wurde auf den 22. bis 24. September gelegt. Eine neue Veranstaltungshalle in der Nähe von Bern wurde gewählt, um zusätzliche 600 Quadratmeter Schlafraum anzubieten. Für die vier Hauptturniere für *CS* fünf gegen fünf, *AoE 2* eins gegen eins und zwei indizierte Spieletitel gibt's Geldpreise. Die LANforce III war bereits ein voller Erfolg. 500 Teilnehmer bedeuteten Schweizer Rekord. FELIX LOHMEIER

Info: www.lanforce.ch

Schweizer voll in Action

Die sLANp IV in Bülach rockte. Sogar ein Stadtratsmitglied geriet hier völlig in Verzückung.



Es half alles nichts: Der Papst wurde trotz Energie-Drinks und eines stillen Gebets nur Letzter beim Counter-Strike-Turnier.

LAN-Party | Zur sLANp IV nach Bülach in der Schweiz fuhren auch etliche Spieler aus Deutschland und Österreich, denn es gab einen umfassenden Service. Dazu zählten beispielsweise Netzwerk- und Stromkabel für jeden Zocker direkt am Platz, günstiges Essen, eine 50-MBit-Standleitung, ein kostenloses Antiviren-Programm für jeden Teilnehmer und PCA-WWCL-Turniere. 370 Zocker begeisterten sich für die LAN. Felix Hofstetter, als Stadtrat zuständig für Jugend, Kultur und Sport, war von der Veranstaltung so verzückt, dass er extra für die nächste sLANp eine Chillout-Area mit Schlafmöglichkeit und Multimedia-Angebot einrichten will und die Lüftung der Halle reparieren lässt. So steht der kommenden fünften sLANp nichts im Wege. Sie steigt vom 6. bis 9. September – wieder mit rund 400 Zockern. FELIX LOHMEIER

Info: www.slanp.ch

gameTOONS

HEY GUNNI, WAS HAST DENN DA SCHON WIEDER !?

MANN ALTER.. DAS IS DOCH DAS NIGELNAGELNEUE AQUANOX-SPEZIALEDITION-3D-PACK FÜR DAS EXTRA REALISTISCHE GAMEPLAY!

OH..!?

OI..!!

EIN SPRUCH ... ALTER.. EIN SPRUCH UND ICH STECK DIR DAS TEIL SO TIEF REIN, DAS DU DURCH DEN ARSCH ATMEN KANNST !



Ich geh mal Geld holen!

Jetten Sie doch zu den World Cyber Games nach Korea. Dort warten auf Zocker 300.000 US-Dollar.

E-Sport | Rund 500 Spieler aus 53 Nationen kämpfen Ende Oktober in Korea um Preisgelder in Höhe von 300.000 US-Dollar – bei den World Cyber Games (WCG). Jedes Land hat eigene Qualifikationsturniere. Der Austragungsort in Österreich steht nun fest: Die Turniere finden vom 23. bis 25. August auf gestellten Rechnern im Rahmen einer LAN mit 700 Teilnehmern in St. Pölten statt. Für *Counter-Strike* gibt es eine Online-Vorausscheidung. Für *FIFA 2002*, *Age of Empires*, *Starcraft* und zwei indizierte Spieletitel wird die Qualifikation wohl ausschließlich direkt im LAN ausgetragen. Die Gewinner erhalten neben den WCG-Tickets einen Gratisflug nach Korea. Die Anmeldephase hat bereits begonnen. FELIX LOHMEIER

Info: www.worldcybergames.at



DOMINA LUDENS

DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Kerstin Grundke

Beruf: Kfm. Angestellte

Alter: 33 Jahre

Nickname: spikes_bitch(GER)

E-Mail: utbitch@meocom-online.de

Homepage: –

Lieblingsgenre: Ego-Shooter

Lieblingsspiele: Indizierter Ego-Shooter von Epic Games

Seit wann ich spiele: Dez. 2001

Statement: Es ist bedauernswert, dass wir Frauen am PC von einigen Männern immer noch nicht ernst genommen werden. Aber es gibt genug, die sich freuen, gegen bzw. mit Frauen am PC zu spielen (z. B. mein „Meister" Jeppo). Alle anderen sollten ihre Keule schultern und sich zurück in die Steinzeit begeben ...

Anm. d. Red.: Das mit der Keule und der Steinzeit verstehen wir nicht. Aber grüß deinen Meister Jeppo! Der ist bestimmt ein Mann und kann, wenn du ihn schon so nennst, RICHTIG gut zocken! Ach ja: Scharfe Kurven! ;-)

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!



Für Mundgymnastik ist Struwelpeter immer zu haben.

BESORG'S DIR!

Flash-Onlinespiel | Sie sind ein Nerd und wollen trotzdem fummeln? Bitte sehr! In *SimGirl* graben Sie im Internet kostenlos Manga-Mädels an. Und wirklich – wenn Sie brav Geschenke verteilen, Ihrer Comic-Mieze Komplimente machen und Fettnäpfchen vermeiden, dürfen Sie ran an die Braut. Als „Virtua Player" können Sie sogar Hand an Britney Spears legen. Die sucht schließlich einen Ersatz für ihren Justin, oder? (CB)

Info: www.jokeheaven.de

DA IS' MUSIK DRIN!

E-Sport | Normalerweise dröhnen aus der nigelnagelneuen Audimaxx-Halle im Dorf Münsterland in Legden Konzerte und Musicals. Vom 23. bis 25. August findet dort die LAN-Party CS_doctors #6 mit 500 Zockern statt. Da ist aber auch eine Menge Musik drin: Die Endrunde der im April gestarteten Liga „Leaguez" nämlich. Für die Finalisten gibt es Sach- und Geldpreise im Wert von 9.000 Euro zu gewinnen. (FL)

Info: www.cs-doctors.de

WER WILL NACH HOLLYWOOD?



Welcher saudumme Requisiteur hat mir Unterhosen der Größe XS verpasst?

Foto: Columbia Tristar

Flash-Onlinespiel | Seit dem 18. Juli scheuchen Tommy Lee Jones und Will Smith in *Men in Black 2* wieder bemitleidenswerte Außerirdische über Kinoleinwände. Genau das müssen Sie im Internet auch tun, wenn Sie einen Freiflugschein in die Filmmetropole gewinnen wollen. Verhindern Sie in vier kurzen Episoden des Promo-Spielchens, dass die Aliens eine Brennstoffzelle klauen. Wir wissen, dass das blöd klingt, aber was tut man nicht alles für einen kostenlosen Urlaub? (CB)

Info: www.mercedes-benz.com/mib2

ICH DRÜCK DICH PLATT!

Online-Rollenspiel | Wer bisher mit Online-Rollis wenig am Hut hatte, kann mit *Runescape* kostenlos in das Genre schnuppern. Ohne nervige Registrierung basteln Sie sich einen Comic-Charakter, hacken auf Riesenspinnen und Goblins herum und lösen kleinere Quests. Jedenfalls, wenn Sie des Englischen mächtig sind und über einen fixen Online-Zugang verfügen. Sonst ruckelt's hier nämlich wie die Hölle. (CB)

Info: www.runescape.com

LESERBRIEFE

Gewonnneeeeen!!!

Lebenstipp: Geld macht nur glücklich, wenn Sie es wirklich haben.

Servus. Wollt nur mitteilen, dass das meine letzte Kolumne ist. Ich hör bei PC ACTION auf. Weil ich bei einem Gewinnspiel abgeräumt habe und vor Geld stinke. Die Kündigung ist eingereicht, der BMW M5 bestellt. Zum feierlichen Abschied will ich ein paar Leuten was mitteilen: Chef! Jetzt darfst du dir einen anderen Sozialfall suchen, der sich 20 Stunden täglich an einen IKEA-Klappstuhl ketten lässt, während du in deinen Armani-Sessel pupst! Thomas von Nellenburg-Damenacker, du Diplomatensohn! Früher in der Schule hast du immer die heißesten Weiber abgeschleppt. Mit dem Cabrio, das den Aufkleber „Sponsored by Papi" trug. Da lach ich jetzt nur drüber. Andrea, du Miststück! Ach was sag ich: du Stück Mist! Blöd, dass du mich neulich verlassen hast, was? Brigitte Büffel, du fette Sau von ehemaliger Mathelehrerin! Von wegen „aus dem wird nie was". Textchef Michael Ploog! Ab sofort kannste über andere Texte sagen, dass sie Bullshit sind, du Aushilfskorrektor. Ach ja, und ihr da draußen, ihr Leser: Ihr könnt mich auch alle mal. Und zwar gepflegt. So. Jetzt schau ich, wo ich meine Gewinnbescheinigung hinschicken muss, die gestern in meinem Briefkasten landete. „Hauptgewinn, von einem Notar beglaubigt: € 65.000,00" und „Glücklicher Herr Fränkel", steht da. „Warum lacht Ihnen das Glück zu? Blabla. Persönliche Gewinn-Nummer XYG340129 aufkleben, blabla, Teilnahmeformular und Gewinnannahmeschein zur Verifizierung retournieren, blabla." Wenn ich's binnen 24 Stunden mache, kriege ich sogar 85.000 Euro und einen neuen Mercedes! Bitte? Wohin soll ich das Zeug schicken? An eine Postfach-Adresse in den Niederlanden? Ach, der Wisch ist anscheinend von einem Babelfisch-Programm ins Deutsche übertragen worden! Wunderte mich schon, was „Sei der einzige Gewinner sind!" soll. Äh ... Moment, die wollen 10 Euro? Boah, ist das kompliziert. Na ja, scheißegal. Hauptsache Asche! Ups! Was heißt wohl: „1 Monat nicht gewonnen = Geld zurück!" und „Sie können jederzeit kündigen"? AAARRRGGGGHHH! Äh, entschuldigen Sie mich. Ich muss kurz in die Niederlande. Will die Bosse der Firma DGG Promotions kennen lernen: M. Friedrichsen (Leiter Finanzverwaltung), Rosa Jaeger (Abteilung Preisverleihungen) und Karl Weber (Direktor). Ich hoffe, die haben einen neuen Job für mich. Sonst müssen deren Angehörige leider die Nummer eines Bestattungsinstituts aus den Gelben Seiten raussuchen. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Mehr Schwachfug unter: www.harald-fraenkel.de

ANDI ANFANG

Mittwoch, 19. Juni, 15.25 Uhr – ***Hallo, warum macht ihr ab sofort DVDs in die Hefte? Ich habe noch kein DVD-Laufwerk. Ich bitte euch darum, wieder normale CDs zu machen. Das wäre sehr nett.***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

Du erinnerst uns an den Typen, der noch einen 286er hat und sich immer noch monatlich beschwert, dass es keine PC ACTION mit 5¼-Zoll-Diskette mehr gibt. Will heißen: DVD-Laufwerke sind mittlerweile Standard, Andi. Außerdem sind wir durchaus nett! Zu Minderheiten zum Beispiel. Für die Zocker, die noch kein DVD-Laufwerk haben (weniger als 20 Prozent), produzieren wir extra die spottgünstige PCA im Taschenbuchformat. Mit einer CD für nur 2,99 Euro. Wer glaubt, wir wären nur dann nett, wenn wir das mit der großen DVD-Ausgabe wieder rückgängig machen, hat's immer noch nicht kapiert: Wir sind leider nicht der Wohltätigkeitsverein in 63697 Hirzenhain-Merkenfritz, sondern ein Verlag, der möglichst viele Hefte verkaufen muss. Damit wir unseren aufwendigen Lebensstil mit schnellen Autos und scharfen Bräuten finanzieren können.

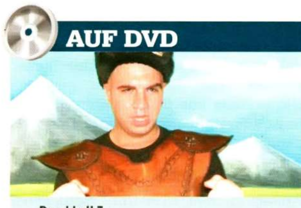
GURKENMASKE

[...] Nichtsahnend gehe ich zum Kiosk, um mir die neue Ausgabe der besten Spielezeitschrift der Welt zu kaufen. Mir fällt sofort eine recht bunte Zeitschrift mit einer Ganzkörpergurkenmaske auf dem Titel auf. Bei näherem Betrachten erkenne ich meine Lieblingszeitschrift. Na ja, die Frauen auf dem Cover waren früher hüb-



Als Liv Tyler nach der Schönheits-OP ihre neuen Ohren sah, wollte sie den Chirurgen töten.

AUF DVD



Dreckball Z

VIDEO: Sie dachten, Anime auf RTL II sei schlecht? Lächerlich. Das Grauen hat ab sofort einen neuen Namen!

scher, aber der Inhalt zählt. [...] Boah, genial, endlich kriegt mein DVD-Laufwerk was anderes zu fressen als zweitklassige Filme. [...] Ich sag nur „Raumschiff Gaststar" (von dem ihr bitte mehr Folgen machen sollt, da es viel geiler ist als das „Vorbild" aus einer anderen Zeitschrift).

DAVID SCHAACK, GROSSKROTZENBURG

Was? Das sollte doch 'ne Parodie und eigentlich absichtlich schlechter sein! Na ja. War wohl doch zu schwierig, es zu unterbieten. Verflixt. Versagt.

SCHARFE SACHEN

Respekt! Die neue PC ACTION ist genial! Elegantes Design, endlich kein Discjockey mehr dank DVD! Die DVD ist selten genial: Update-Archiv, super Oberfläche, extrascharfe Videos [...]

ALESSANDRO SAIKO, PER E-MAIL

Extrascharfe Videos? Mann! Und ich sag's noch! Sauerteig, sag ich, nimm deine Gina-Wild-MPEGs vom Produktionsserver – nicht dass sie versehentlich auf der DVD landen.

ANDI 2

Mittwoch, 19. Juni, 15.40 Uhr – ***Bringt bitte bessere Demos in der jetzigen Ausgabe die sich mein Freund gekauft hat waren Demos und Viedeos von Spielen die ich schon habe z.B. F1 2002 oder Jedi Knight2 Tony Hawk's pro Skater3 und noch andere.***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

Ach, der Andi schon wieder! Folgendes: Vergiss die Story von Adam und Eva. Denn das mit dem „aus den Rippen schneiden" war Science-Fiction! Dies bedeutet: Wir können nur Demos veröffentlichen, die's auch gibt. PS: Ist deine Komma-Taste kaputt?

STIRB SCHNELL

Ich wollte meine Meinung zu eurem neuen Layout mitteilen! Das Positive: Es sieht cool aus! Das Negative: diese dämlichen Dreiecksdiagramme im Prüfstand für die Spielelemente! Was soll das? So was hab ich schon in der Schule gehasst, könntet ihr nicht eine leicht verständliche Prozentwertung angeben? Falls dies nicht möglich ist, gebt wenigstens im nächsten Tipps-und-Tricks-Teil eine Anleitung für die Teile an!

BERND LORENZ, PER E-MAIL



REDAKTEURE AM PRANGER

[...] Der GTA-3-Test wirft Fragen auf. GTA 3 bekommt 89 %, Port Royale bekommt 89 % und ein PC ACTION Gold. Warum bekommt GTA 3 kein Gold? [...]

MARTIN WIPF, PER E-MAIL

Grund für den Fehler: Der geschätzten Kollegin **Tanja Bunke** sind im falschen Moment die Gold-Auszeichnungen und vor lauter Stress ein paar Gehirnzellen ausgegangen. So erklären sich zudem folgende Unpässlichkeiten: 1. In *GTA 3* gibt es nicht über 24 Waffen, sondern nur elf (aufgedeckt von Leser Andreas Winter). 2. Der angebliche Granatwerfer ist eine Bazooka (bescheidene Korinthenkacker-Anmerkung eines Menschen mit dem witzigen Namen Göran Tute). Ferner können Sie nicht nur mit einem dicken Rohr Hubschrauber vom Himmel holen. Es soll mit etwas Gefiesel auch mit der Pistole klappen (sachdienlicher Hinweis von Oliver Stößel).

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Sauerteig, Harald Fränkel	Hatten zwar bei „Die andere Hitparade" in Heft 7/2002, Seite 178, mit der richtigen Formel gerechnet, sie aber falsch veröffentlicht. Wir liefern die fehlenden Klammern nach. Hier: (Und hier:). Bitte ausschneiden und eine vor „Bekanntheitsgrad", eine nach „Frauen gerettet" kleben. Damit's so aussieht: (Bekanntheitsgrad + Frauen gerettet) x Superheldenfähigkeitenmultiplikator = Superheldengeilheitswert. Vielen Dank für Ihre Kooperation.	Alex Schäfer, Dresden (und fünf weitere Algebra-Streber mit Profilneurose, die in der Schule keiner mag/mochte und deshalb wenigstens bei uns im Heft groß rauskommen wollten)
Alexander Geltenpoth	Schrieb im Test zu *Warcraft 3*: „Mehrspieleroptionen: 8 Spieler." Richtig gewesen wäre: 12. Geltenpoths oberpeinliche Ausrede („Wo ist der Fehler? Okay, es können auch neun, zehn, elf und zwölf Leute mitspielen. Aber acht geht ebenfalls.") verschweigen wir besser.	Tobias Bauernfeind, per E-Mail
Florian Weidhase	Hat als Ressort-Leiter „Tipps und Tricks" die Verantwortung und damit die Arschkarte am güldenen Bande gezogen: Der Cheat „Turtoise" für *GTA 3* verringert nicht die Spielgeschwindigkeit, sondern verleiht 100 Prozent Panzerung.	Erik Bens, Teicha

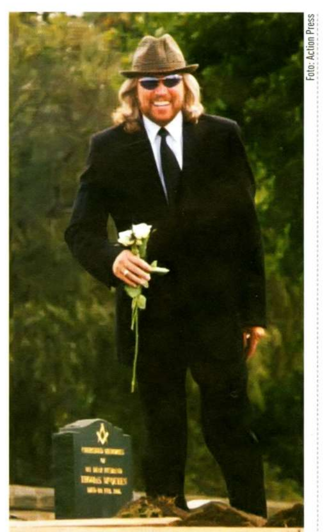


Foto: Action Press

Nur Barry Gibb trauerte dem Spielelemente-Dreieck nach.

Bloß weil du zu eselig bist, das Ding zu kapieren (wie nebenbei erwähnt schätzungsweise 78.945 weitere Leserbriefschreiber, sechs von acht Redakteuren, unser Textchef, der Firmenhund und die Primaten aus der Layout-Abteilung)? Nur deshalb sollen wir das Dreieck postnatal abtreiben, den Prüfstand überarbeiten, uns mit demjenigen anlegen ... nein, wir verraten nicht, wer's erfunden hat. Ist das dein Ernst, Bernd? Na gut. Machen wir.

HER DAMIT!

Betreff: „Her damit!". Ich denke, ich sollte die Flagge mit dem magersüchtigen Herrn bekommen. Dafür gibt es illustre Gründe: Weil ich ein netter Kerl bin. [...]. Weil ich ein geplagter Netzwerkadministrator bin und auf diese Weise Sinn und Trost in meinem Leben suche. Und mir ist meine (nunmehr: Ex-)Freundin mit einem Kumpel durchgebrannt. Das tat echt weh. [...]

DANIEL HOFFMANN, PER E-MAIL

Kopf hoch, Hoffmann! Zugegeben, Sie haben so eine Art Scheißleben. Wissen Sie aber, was noch viel mehr weh täte? Wenn Sie auch noch an einem Gewinnspiel teilnehmen würden und die

DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE





1 Λ [NEU]
GTA 3
Rockstar Games



2 Λ [4]
MEDAL OF HONOR
2015



3 V [2]
COUNTER-STRIKE
Gooseman



4 V [3]
DIABLO 2
Blizzard Entertainment



5 Λ [NEU]
SOLDIER OF FORTUNE 2
Raven Software



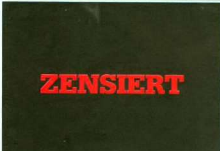
6 V [1]
JEDI KNIGHT 2
Raven Software



7 Λ [19]
MORROWIND
Bethesda Softworks



8 Λ [NEU]
WARCRAFT 3
Blizzard Entertainment



9 V [5]
INDIZIERTES SPIEL
Epic Games

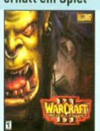


10 V [6]
INDIZIERTES SPIEL
Gray Matter Studios

Platz	Trend	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	Λ	[NEU]	PORT ROYALE	Ascaron
12	Λ	[NEU]	FIFA WM 2002	EA Sports
13	Λ	[NEU]	SUDDEN STRIKE 2	CDV
14	Λ	[NEU]	INDIZIERTES SPIEL	id Software
15	–	[15]	OPERATION FLASHPOINT	Bohemia Interactive
16	V	[7]	ALIENS VS. PREDATOR 2	Monolith Productions
17	V	[14]	GOTHIC	Piranha Bytes
18	Λ	[NEU]	C&C: RENEGADE	Westwood Studios
19	Λ	[NEU]	DEUS EX	Ion Storm
20	V	[10]	NHL 2002	EA Sports

DU HAST GEWONNEN!

Markus Werner, Witten
erhält ein Spiel



WARCRAFT 3
[Test des Monats 7/2002]

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Die zock ich am liebsten"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an liebling@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.

Glücksfee Sie zieht – Sie Rindvieh aber verpennt hätten, eine Postadresse anzugeben, wo wir die Preise hinschicken können. Und deshalb ein gewisser Nic Brändle aus Großostheim die *Port Royale*-Piratenflagge kriegt. Das wär dann ein WIRKLICHES Scheißleben.

ANDI 3

Freitag, 21. Juni, 15.58 Uhr – ***Hallo, könnt ihr möglicherweise eine spielbare Demo von Doom 3 rausbringen?***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

Andilein, alter Kumpel! Noch mal: Wir MACHEN keine Demos. Aber ich hab's jetzt kapiert! Du willst uns verarschen. Schließlich kann kein einzelner Mensch so blöd sein wie eine Herde Lemminge. Okay, du bist ganz witzig. Haha. Jetzt habe ich gelacht. Zufrieden?

RIESENTEIL

Also die kleine [Ausgabe] ***ist brutal gut. Die gefällt mir. Da kann man in der S-Bahn die PC ACTION lesen, ohne ein Riesenteil in der Hand zu haben. [...]***

SIMON SCHÜTZ, PER E-MAIL

Über Ihr Lob freuen wir uns sehr, Herr Schütz! Noch mehr freuen wir uns, dass Sie wegen unseres Magazins endlich von dem Zwang losgekommen sind, Ihren seltsamen Praktiken in der S-Bahn nachgehen zu müssen. Warum auch immer.

BÄH! BUNT!

Euer Heft war bis jetzt erste Sahne. [...] Das neue Layout ist aber danebengegangen und ich hoffe, dass andere das auch so sehen. [...] Vorher war PC ACTION übersichtlicher und lesefreundlicher. Das habt ihr nun gegen viel Farbe eingetauscht. [...]

RALF TEMMERS, PER E-MAIL



Seit die Frankfurter Allgemeine Zeitung (FAZ) mehr Bilder veröffentlicht, wirkt das Layout viel frischer.

Meine Uroma hatte 1967 auch Schwierigkeiten, sich ans Farbfernsehen zu gewöhnen. Jetzt ist sie tot. Dass sie starb, hatte aber andere Gründe. Jedenfalls wollte sie die bunten Bilder bald nicht mehr missen. Das ist bei neuen Sachen immer so. Auch du kannst dich an die moderne Optik gewöhnen, Ralf! Du schaffst es! Tschakaaaa!

LAYOUT GENIAL!

Ich wollte euch nur mal kurz zum neuen Layout beglückwünschen. Zuerst haben

sich bei mir ein paar Organe der unteren Hemisphäre verkrampft, doch nach 'ner Weile hat sich herausgestellt, dass das neue Layout gar nicht mal so schlecht ist. [...]

DANIEL MUNZINGER, PER E-MAIL

Wir hatten doch vereinbart, du schreibst, das neue Layout sei genial? Depp! Jetzt passt die Überschrift nicht zu deinem Text! Für „gar nicht mal so schlecht" gibt's deshalb natürlich nur die Hälfte des versprochenen Bestechungsgeldes.

WARUM?

Sehr geehrte Damen und Herren, ich wollte mir heute die neue PC ACTION kaufen und bemerkte, dass es sie nur noch mit DVD gibt! SCHADE, ich habe leider kein DVD-Laufwerk und die Pocket-Version mit einer CD ist ein schlechter Scherz! Damit haben Sie jetzt einen Kunden weniger. Ich frage mich nur warum? [...]

PASCAL DAGUENET, PER E-MAIL

Vielleicht weil Sie kein DVD-Laufwerk haben und die coole Pocket-Version fälschlicherweise für einen schlechten Scherz halten? Is' nur so 'ne Vermutung!

GWNN BM GLÜCKSRD!

Hi Fränkel! Na, wie geht's? Danke!

MARTIN WLOSZCZYNSKI, PER E-MAIL

Hi Wlszcznsk! Mir geht's gut. Jedenfalls bestimmt besser als jemandem, der seinen Nachnamen offenbar beim Glücksrad gewonnen hat und sich vor dem Ausspruch „Ich möchte lösen!" dummerweise nur zwei Vokale leisten konnte.



Verflucht! Ich komm nicht drauf! Kann ich ein „k" kaufen?

LAYOUT GENIAL!

[...] Als ich heute die brandneue PC ACTION in meinen Händen hielt, die DVD ausgepackt und in meinen PC geschmissen hatte, bin ich fast vom Stuhl gefallen. Eine DVD ist schon echt was Feines und ihr habt richtig gute Arbeit geleistet [...]. Ich muss echt mal loswerden, dass auch das neue Design total gelungen ist und eure Sprüche immer besser werden, was die Überschriften zu den einzelnen Tests usw. angeht. So habt ihr nicht nur mit der DVD meine Erwartungen übertroffen, sondern auch mit der Zeitschrift! Fast totgelacht hab ich mich wegen der Rubrik „Äh ... geht das auch im echten Leben?". Zum Glück hab ich mich noch aufgerafft, um diesen Leserbrief schreiben zu können. Sehr zu Lasten des Herrn Harald Fränkel ;P

TIM RENKER, PER E-MAIL

Toll. Du Arsch. Wenigstens passt die Überschrift zu deinem Text, Tim.

ANDI 4

Freitag, 21. Juni, 16.04 Uhr – ***Hallo, warum schreib ich dir wenn du mir keine Antwort gibst***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

Keine Ahnung, warum du das tust. Läuft vielleicht deine Katze dauernd über die Tastatur und schickt versehentlich sinnfreie Mails? Andi, wenn ich mit dir einen E-Mail-Chat veranstalten würde, hätte ich keine Zeit mehr für meinen Job. Jetzt verstanden?

ANDI 5

Freitag, 21. Juni, 18.54 Uhr – ***Hallo ich versteh's ja aber ich möchte fragen, ob sie mal ne spielbare Demo von Domm 3 bringen können?***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

MERZ! JA! Ich programmier' sogar schnell eine Demo zu *Domm 4*, wenn du mir versprichst, endlich zu deinen Pampers-Freunden in den Sandkasten zurückzutigern.

CD-KRITIK

Also ehrlich, das kann doch nicht euer Ernst sein: CS V1.5 und HL V1.1.1.0 kommen und was macht ihr? Packt CS V1.4 und HL V1.1.0.9 auf die CD/DVD! SAGT MAL, WOLLT IHR MICH VERARSCHEN??? [...]

BENEDIKT HEUDORFER, PER E-MAIL

Klar! Was denkst denn du? Dass *Counter-Strike 1.5* nach dem Abgabetermin für die DVD erschienen und deshalb erst auf dem Silberling dieser Ausgabe ist? So ein Quatsch! Nein, wir haben ewig gegrübelt: „Hey, welchen Leser verarschen wir diesmal?" Bis die rettende Idee aus der DVD-Abteilung kam: „Wie wär's mit dem Benedikt Heudorfer?" Ja, so war das!



ANDI 6

Sonntag, 23. Juni, 18.55 Uhr – ***Kann man son T-shirt auch kaufen oder nur durchn Abo bekommen?***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

[Leserbriefonkel schluchzt leise. Drückt den E-Mail-Löschen-Knopf.]

IDEEN-GOTT

Ich hätte eine Idee für eine neue Rubrik in der PCA. Sie heißt „Underdogs" (nur ein Beispiel) und ihr stellt dort einmal im Monat ein Spiel vor, das a) schon älter ist (wobei der Rahmen hier sehr groß sein kann ...) b) für seine Zeit von der Qualität her sehr gut bis genial war (oder sogar seiner Zeit voraus ...) und c) leider nicht den Massengeschmack getroffen und sich somit schlecht verkauft hat. [...]

STEFAN OTTO, PER E-MAIL

Super! Stefan! Dürfen wir dich „Genie" nennen? Lass mich zusammenfassen, ob ich's verstanden habe: Wir sollen wert-



Skandal! Unser Leser Benedikt Heudorfer (der Dicke rechts) wurde verarscht. Mit einer CD.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Ist euer Big Boss Bigge ein Frosch? Ich meine: Ist „Blag" ein deutsches Wort? Jenes ist nämlich auf Seite 15 im Harry-Potter-Bericht niedergeschrieben. Folglich würde ich daraus schließen: Da Harry und seine magischen Freunde Kinder sind, müsste das besagte Wort „Balg" heißen. [...]

SASCHA ZIEHN, PER E-MAIL

Da hat Herr Sauerteig wohl ein neues Wort für den Duden geschaffen. Auf Seite 68 in Zeile 20 wurde aus dem Wörtern Einheit und Eigenschaften ein neues, nämlich Eigenheiten. [...]

JULIEN BOESEN, STEISSLINGEN

Duden ist ein prima Stichwort, Julien. Den gibt's für rund 20 Euro im Buchhandel. Kauf dir den! Kannst ihn ja auch mal dem Sascha Ziehn leihen. Im Duden stehen ganz viele schöne Wörter drin. Um nur mal drei willkürliche Beispiele zu nennen: Unter „B" findet sich das Wort „Blag", was so viel bedeutet wie „Balg". Und bei „E" hat der Duden-Verlag auf Antrag von Herrn Sauerteig ein neues Wort aufgenommen: „Eigenheit". Und, oh! Schaut mal unter „K"! Da steht mein Lieblingswort: „Klugscheißer"!

volle Seiten mit Berichten über Spiele füllen, die schon anno dunnemals keine Sau interessierten?

ANDI 7

Mittwoch, 26. Juni, 15.45 Uhr – ***HAllo, könnt ihr mal Blut Patches für das ein oder andere spiel bringen?***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

[Leserbriefonkel drückt Löschen-Knopf. Fährt in der Mittagspause zu Obi. Kauft einen hübschen Strick. 1,50 Meter. Sonderangebot. 8,95 Euro.]

ANDI 8

Mittwoch, 26. Juni, 16.15 Uhr – ***He, du Idi hab was gfragt will ne Antwort könnt ihr ma blood Patches bringen wäre echt geil***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

[Leserbriefonkel fällt auf den Boden. Verflucht, Sonderangebot gerissen. Leserbriefonkel drückt Löschen-Knopf. Bürogenosse Bigge drückt weinenden Leserbriefonkel.]

HABEN WILL!

Wir würden gerne Lernsoftware gewinnen.

WERNER HOFFMANN, BREMEN,
I. A. DER ELTERN-KIND-GRUPPE
„LÜSSUMER RASSELBANDE"

Geehrter Herr Hoffmann! Selbst wenn Sie zehn süße Rasselbanden anführen würden, müssten wir hart sein. Sie interpretieren unser monatliches Gewinnspiel „Haben will!" (diesmal auf Seite 45) miss. Nein, es geht nicht darum, irgendeinen Wunsch zu äußern (Goldbarren, Ferraris, Diamanten, fünf Kilogramm Kaviar – oder wie in Ihrem Fall Lernsoftware). Um teilnahmeberechtigt zu sein, müssen Sie angeben, auf welches Spiel Ihre Dreikäsehochs sehnsüchtig warten. Zum Beispiel auf *Doom 3*, das Spiel für die ganze Familie, oder so. Ähnlich verhält es sich mit dem Gewinnspiel „Die zock ich am liebsten". In diesem Fall würden wir gern von Ihnen wissen, welches das Lieblingsspiel der Racker ist. *Counter-Strike* zum Beispiel. Ihre Angabe („Denkspiel") hingegen war uns, sagen wir's durch die Blume, zu allgemein. Und NEIN, es erhöht nicht Ihre Gewinnchancen, wenn Sie 72 bunte Riesenkarten auf einmal einsenden. Das fällt nämlich auf! Außerdem waren die gar nicht von den Kleinen bastlerisch verfertigt, wie es den Anschein haben sollte. Die waren billigst fotokopiert. So.

Soziales Schicksal: „Nach der Fußball-WM waren wir wieder arbeitslos."

ANDI 9

Donnerstag, 27. Juni, 14.32 Uhr – ***Her du voll Idiot geb mo Antwort oder seit ihr zu dumm?***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

[Leserbriefonkel stellt gerade fest, dass die Rechtschreibprüfung von Word ein „voll Idiot" ist, weil sie nicht mal den Unterschied zwischen „seit" und „seid" kennt. *Löschenknopf drück*]



Foto: Action Press

Witz komm raus, sonst wird getrötet!

HAHAHA

Hahaha, wie kann man nur Harald heißen, hahaha!!! In Heft 7/2002 auf Seite 29 stand oben auf einem Schild: „VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR". Dabei frage ich mich, ob Fränkel überhaupt Zähne hat? [...]

MAIK RICHTER, WOLFEN

Hahaha! Der Brief ist witzig, hahaha! Weißt du, was daran am witzigsten ist? Dass du ihn wahrscheinlich wirklich für witzig hältst und jetzt alle über dich lachen. Hahaha!

ANDI ENDE

Freitag, 28. Juni, 13.48 Uhr – ***Hallo, hab immer noch keine Antwort bekommen dann wechsel ich eben die Zeitschrif [...]***

ANDREAS MERZ, PER E-MAIL

DANKE, ANDI! ES LIEGT MIR WIRKLICH SEHR VIEL DARAN! UND DER KONKURRENZ WÜNSCHE ICH SCHON MAL VIEL FREUDE!!!



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 160 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seiten 160/161 mit Hersteller-Hotlines.



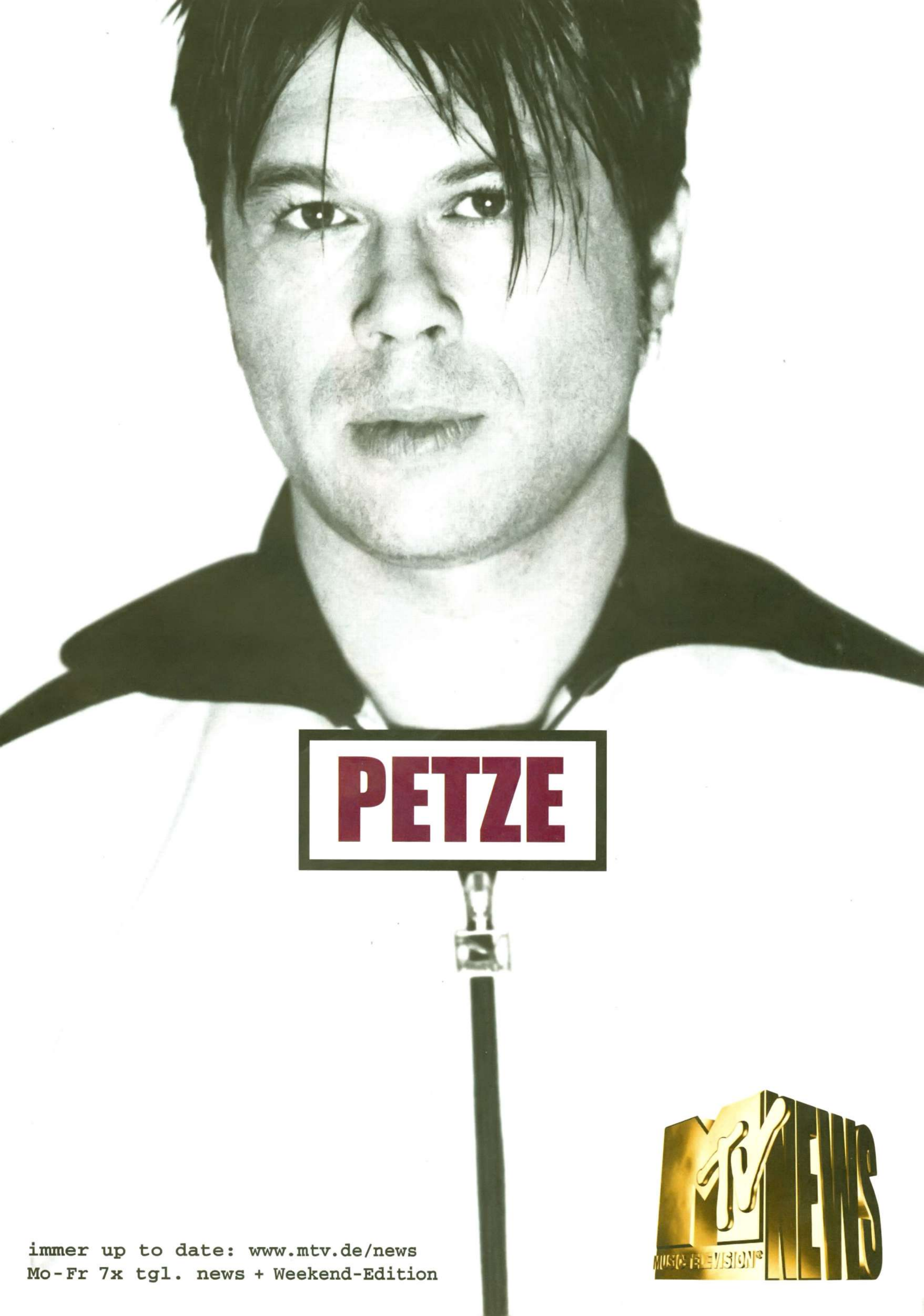
Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

1 Papp-Aufsteller „GTA 3" (mannshoch, ey!)
1 T-Shirt „Teamfactor" (Farbe: schmutzgrün)
1 Unterarm-Trainer „Ubi Soft" (leicht abgegriffen)

GEWINNER DER VORAUSGABE:
Nic Brändle, Großostheim (Flagge „Port Royale"), **Henry Bienek, Darmstadt** (Aufkleber „Warcraft 3"), **Olaf Pankoke, Spenge** (Flasche Drachenblut „Dragonfarm")


PETZE
immer up to date: www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition
MTV
NEWS
MUSIC TELEVISION



Joachim Hesse und Ahmet Iscitürk gestehen: „Babywindel-Tester ist ein echter Scheißjob."

Foto: action press

Siegertypen gesucht!

272 Netzwerk-Gladiatoren kämpfen beim Finale der 2. PC ACTION WWCL um Preise im Wert von rund 60.000 Euro.

Früher war alles besser? Von wegen! Bei früheren Gladiatorenkämpfen landeten die meisten Protagonisten am Ende des Tages im Magen eines Löwen oder waren anderweitig unpässlich. Dumme Sache. Im Computerzeitalter geht's dagegen friedlich, digital und gesittet zu. Das zweite Finale der PC ACTION WWCL (www.wwcl.de) in der Congress-Union-Halle in Celle nahe Hannover bietet außerdem weit mehr als Brot und Spiele. Pizza im Foyer zum Beispiel. Und nebenbei Preise im Wert von rund 60.000 Euro. Vom 2. bis 4. August messen sich die 272 besten Netzwerk-Gladiatoren bei *Counter-Strike*, *Q3*, *UT*, *Brood War*, *Serious Sam 2* und *RtCW*. Sie hatten in den vergangenen Monaten bei rund 200 LAN-Partys die meisten Qualifikationspunkte eingesackt. Der fetteste Einzelpreis ist ein echter Smart für 9.000 Euro. Den kriegt der Sieger des *Serious Sam 2*-Wettbewerbs von der Spielefirma Take 2 (www.take2.de). Bei so viel vorbildlicher Freigebigkeit wollte sich auch die Redaktion der PC ACTION nicht lumpen lassen und kaufte mal eben 15 PCs für die besten Teams des *Counter-Strike*-Wettbewerbs. Wert: 33.000 Euro. Da gibt's wohl nix zu meckern, immerhin entspricht das dem Monatsgehalt eines durchschnittlichen Spieleredakteurs. Freude kommt auch bei den Siegern der anderen Wettbewerbe auf. Unter anderem winken Videoschnittkarten von Hauppauge (*Brood War*), ein 3-Gigahertz-Rechner von Vapochill (*Q3*), ein weiteres PC-Komplettsystem von Shirts4Clans (*UT*) und Mainboards von QDI (*RtCW*).



15 von diesen 2,5-Gigahertz-Toastern stiftet PC ACTION den besten CS-Teams.



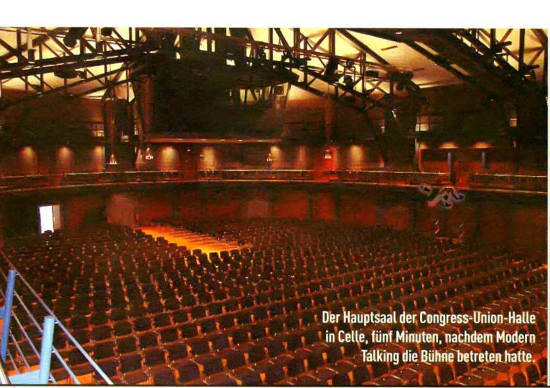
MODDER DIR EINEN

Der Veranstalter, die PlanetLAN GmbH (www.planetlan.de), verpflichtete als Organisatoren die Jungs und Mädels des ALPHA-LAN-Teams. Die kennen nicht nur den Austragungsort gut und verlaufen sich nicht in der riesigen Halle, sondern haben's auch sonst drauf. Immerhin stellten sie in dem Bau bereits drei Riesen-Netwerkfeten auf die Beine. Das machen sie auch diesmal nebenbei. Will heißen: Neben den Finalisten, die sich an 80 Rechnern in schallisolierten Räumlichkeiten duellieren, daddeln weitere 600 Zocker im Rahmen einer offenen LAN-Party im Großen Saal der Congress Union. Nur so zum Spaß oder bei Turnieren, für die ebenfalls Sachpreise ausgelobt sind: bei *Counter-Strike* 5 gegen 5, *Warcraft 3* 1 gegen 1 und – falls der heiß ersehnte Ego-Shooter wie geplant erscheint – *Unreal Tournament 2003* 1 gegen 1. Wer als Spieler Dusel hat, kriegt sogar was, ohne eine einzige Kalorie zu verbrauchen – für seine bloße Anwesenheit: bei einer Verlosung mit Preisen im Wert von 1.500 Euro. Außerdem findet die erste Deutsche Casemod-Meisterschaft statt, ausgerufen von den Internet-Seiten www.case-styling, www.easy-mod.de und www.casemodder.de. Zur Erklärung: Casemodder sind Menschen, die an ihren PC-Gehäusen rumbasteln, so dass diese danach glatt als Designer-Möbel von Armani durchgehen würden.

SEXY ZOCKER

Für die Eröffnungsfeier am Freitag, 2. August, 19:30 Uhr, hat PlanetLAN viel Bums und Kawumm in Form von spaßiger Pyrotechnik angekündigt. Die WWCL-Finalspiele werden live auf einer Videoleinwand im bestuhlten, 400 m² großen Europa-Saal übertragen. Zur Siegerehrung am Samstag, 3. August, gegen 23 Uhr, ist eine große Bühnenshow geplant. Unter anderem mit Fleischbeschau, wenn Mr. und Miss „*Counter-Strike*", „*Q3*" und „*Warcraft*" ins Rampenlicht wackeln. Die Zocker mit dem meisten Sexappeal werden von der Community auf www.incounterstrike.de, www.planetquake.de und www.warcraft.de gewählt – wobei das Ergebnis wie bei der Oscar-Verleihung bis zum Schluss streng geheim bleibt. Mögen die Spiele beginnen!

HARALD FRÄNKEL



Der Hauptsaal der Congress-Union-Halle in Celle, fünf Minuten, nachdem Modern Talking die Bühne betreten hatte.



Take-2-Hauptpreis zum Verlieben: sexy und mit hübschen Rundungen. Leider behindern zwei Frauen die freie Sicht darauf.



WAS BISHER GESCHAH: DER DER BÖSE BINKY WILL BEHERRSCHER DER WELT SEIN. NACH DEM UMZUG AUS DEM MONSTRÖSEN MILLIONENDORF ERRICHTET ER SEINE NEUE ZENTRALE DES BÖSEN 4.000 M TIEF UNTER DEM SÜDPOL. DAS EINZIGE, WAS IHN AN DER WELTHERRSCHAFT HINDERT, IST ÄKTSCHN MÄN UND DIE PC-ACTION-REDAKTION. SEIN NEUESTER PLAN, UM DIE WIDERSACHER ZU ELIMINIEREN: 1. MILLIONEN KILLERPINGUINE EINFRIEREN. 2. MIT PIXEL-PISTOLE DIE MONSTRÖSEN EISSCHOLLEN ABLÖSEN. 3. KILLERPINGUIN-ARMEE UNERKANNT ÜBER DIE WELTMEERE BIS NACH FIRTHBAY, DEM SITZ DER PC-ACTION-RED, SCHWIMMEN LASSEN. SEINE EISKALTE RECHNUNG: BIS FIRTHBAY HAT SICH DAS EIS SO WEIT VERFLÜSSIGT, DASS EIN GIGANTISCHER TSUNAMI ENTSTEHT, DER FIRTHBAY KOMPLETT PLATT MACHT, AUF DEM DIE KILLERPINGUIN-ARMEE DIREKT IN DIE PC -ACTION-RED HINEINSURFT UND ALLE TÖTET, WENN SIE NICHT SOFORT ÄKTSCHN MÄN HERBESTELLEN. MIT IHREN D-STRAHLERN MACHEN DIE KILLERPINGUINE DIE RED (NÄCHSTES MAL BLUE) ZU FOLGSAMEN IDIOTEN. NUR FRÄNKEL, DER WIE IMMER AUF DEM KLO SITZT, KANN ENTKOMMEN. ER FLIEHT IN DEN REDAKTIONSEIGENEN PANIC ROOM UND RUFT ÜBER DAS WEIAWEIAHILFEAUA-TELEFON DEN KRASS-KORREKT-KONKRETEN SUPERHELDEN ÄKTSCHN MÄN IN SEINEM LUXUS-LANDHAUS IN HIGINBOTHAM AN.

KONKREET! KONKREET! KONKREET! KONKREET!



2 SEKUNDEN SPÄTER IN DER PC-ACTION-RED MIT SEINER NEUEN DVD-SUPERMUNITION SIND DIE KILLERPINGUINE LEICHTE BEUTE. ABER...

BRONZ! BRAT! BRAT!

HAHAHAHA, FISCHFRESSER, WIE SCHMECKT EUCH DAS!!?

BRAT!

...IIIIIIIIIIIHHK...!!

..HIHIHIHIHIHIHIHIHI...!!

GEGEN CA. 3,5 MILLIARDEN GENMANIPULIERTE KILLERPINGUINE ZIEHT SELBST ÄKTSCHN MÄN NACH EINER NACHT MIT OOPS UND BOOBS DEN KÜRZEREN. IST UNSER STRAHLENDER HELD SCHON NACH 6 BILDERN AM ENDE? WER SOLL ES DEN BEIDEN SUPERFRAUEN JETZT BESORGEN? WIRD DER DER BÖSE BINKY GAR WELTBEHERRSCHER?

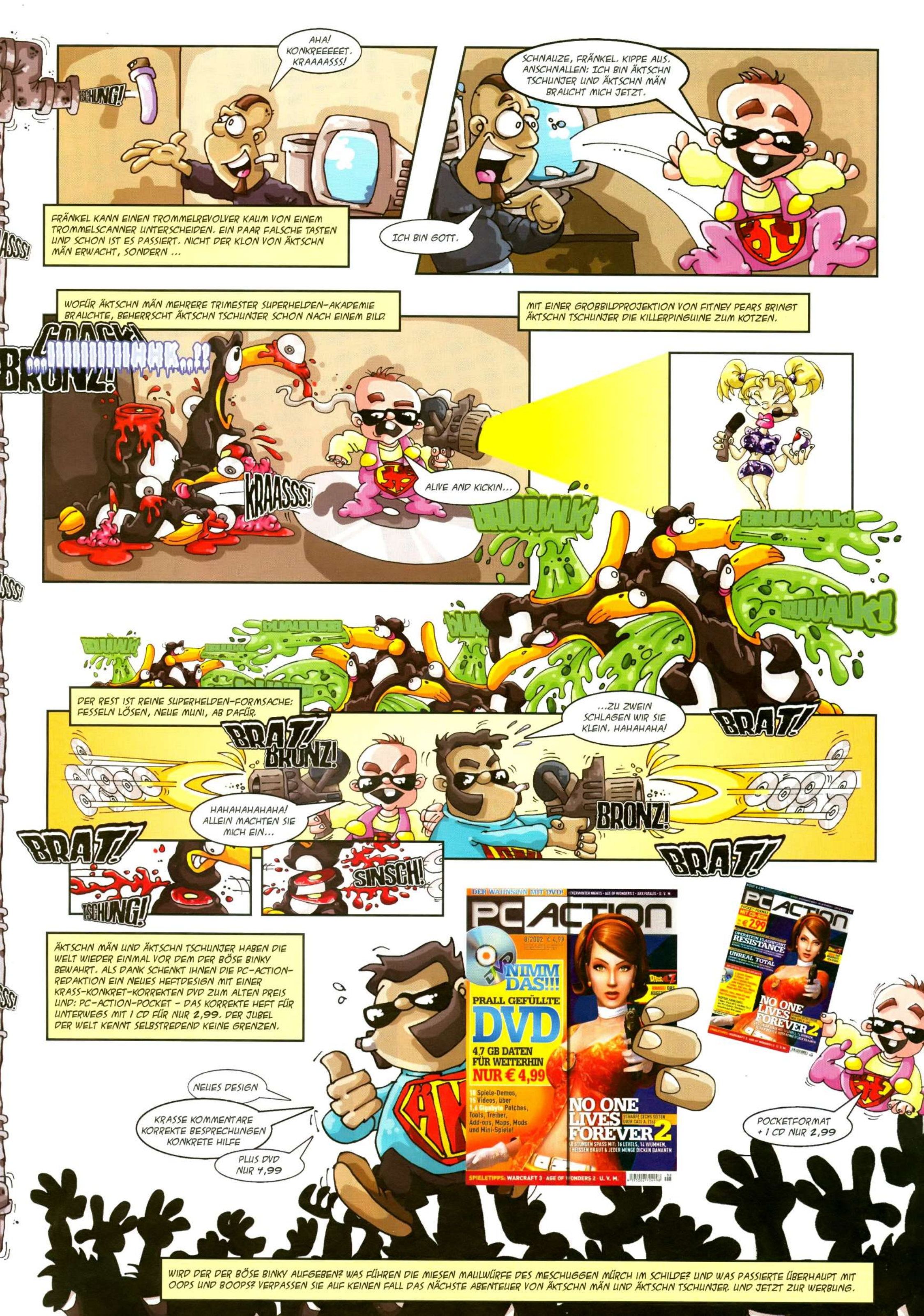
WAS IST SCHWARZ-WEIß UND STINKT NACH FISCH?...

ÄKTSCHN MÄN WÄRE NICHT DER UNBESIEGBARE SUPERHELD, WENN ER NICHT IMMER EINEN LETZTEN TRICK AUF LAGER HÄTTE. FÜR DEN FALL DER FÄLLE HAT ER LÄNGST VORGESORGT UND SICH SELBST GEKLONT.

KLOING!

SCHÜTT DAS ZEUG AUF 'NEN TROMMELSCANNER UND AB DAFÜR.

KRAASSS


AHA! KONKREEEEET. KRAAAASSS!
TSCHUNG!
FRÄNKEL KANN EINEN TROMMELREVOLVER KAUM VON EINEM TROMMELSCANNER UNTERSCHEIDEN. EIN PAAR FALSCHE TASTEN UND SCHON IST ES PASSIERT. NICHT DER KLON VON ÄKTSCHN MÄN ERWACHT, SONDERN ...
SCHNAUZE, FRÄNKEL. KIPPE AUS. ANSCHNALLEN: ICH BIN ÄKTSCHN TSCHUNJER UND ÄKTSCHN MÄN BRAUCHT MICH JETZT.
ICH BIN GOTT.
WOFÜR ÄKTSCHN MÄN MEHRERE TRIMESTER SUPERHELDEN-AKADEMIE BRAUCHTE, BEHERRSCHT ÄKTSCHN TSCHUNJER SCHON NACH EINEM BILD.
BRONZ!
KRAASSS!
ALIVE AND KICKIN...
MIT EINER GROßBILDPROJEKTION VON FITNEY PEARS BRINGT ÄKTSCHN TSCHUNJER DIE KILLERPINGUINE ZUM KOTZEN.
BUUUALK!
DER REST IST REINE SUPERHELDEN-FORMSACHE: FESSELN LÖSEN, NEUE MUNI, AB DAFÜR.
...ZU ZWEIN SCHLAGEN WIR SIE KLEIN. HAHAHAHA!
BRAT! BRUNZ!
BRAT!
HAHAHAHAHAHA! ALLEIN MACHTEN SIE MICH EIN...
BRONZ!
BRAT!
TSCHUNG!
SINSCH!
BRAT!
ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOR DEM DER BÖSE BINKY BEWAHRT. ALS DANK SCHENKT IHNEN DIE PC-ACTION-REDAKTION EIN NEUES HEFTDESIGN MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD ZUM ALTEN PREIS UND: PC-ACTION-POCKET - DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS MIT 1 CD FÜR NUR 2,99. DER JUBEL DER WELT KENNT SELBSTREDEND KEINE GRENZEN.
PC ACTION
NIMM DAS!!!
PRALL GEFÜLLTE DVD
4,7 GB DATEN FÜR WEITERHIN NUR € 4,99
NO ONE LIVES FOREVER 2
SPIELETIPPS: WARCRAFT 3 · AGE OF WONDERS 2 · U. V. M.
NEUES DESIGN
KRASSE KOMMENTARE
KORREKTE BESPRECHUNGEN
KONKRETE HILFE
PLUS DVD NUR 4,99
POCKETFORMAT + 1 CD NUR 2,99
WIRD DER DER BÖSE BINKY AUFGEBEN? WAS FÜHREN DIE MIESEN MAULWÜRFE DES MESCHUGGEN MÜRCH IM SCHILDE? UND WAS PASSIERTE ÜBERHAUPT MIT OOPS UND BOOPS? VERPASSEN SIE AUF KEINEN FALL DAS NÄCHSTE ABENTEUER VON ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER. UND JETZT ZUR WERBUNG.


Beste Wiedergabequalität
Noch heissere Girls
-neu- Verabrede Dich mit unseren Girls LIVE
Kein Kauf von Coins nötig.
Bei uns bleibst Du absolut anonym !!!
Einfach Gratis-Programm* laden und STARTEN
live-show
0190880460 Mainpean 1,86 €/min
Gönn' Dir mal was!
Land
Deutschland
Sind die Einstellungen oben richtig?
verbinden mit live-show?
Verbraucherinfo (agb)
Nein
Ja, weiter
Sie sind in:
Deutschland
Die Einstellung ist richtig,
verbinden mit: Livecam-Index.de?
Nein
Ja - weiter!
Vorschau
Einrichtung der Zugangsoftware
Um den Inhalt dieser Website uneingeschränkt nutzen zu können, benötigen Sie eine spezielle Zugangssoftware. Diese wird jetzt auf Ihrem System installiert.
Die Installation dauert nur wenige Sekunden und ist jederzeit problemlos rückgaengig machbar.
Bitte gedulden Sie sich einen Augenblick...
Zugang wird installiert ...
SUCHE
Kategorie : Frauen
Free XXX, Secrets, X-BOX Hacking and more....

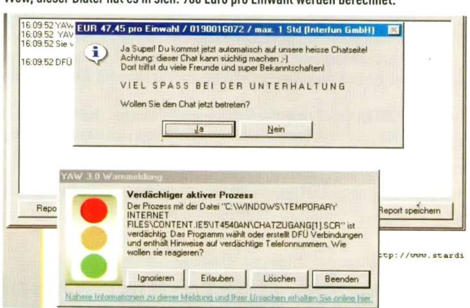
Klick dich

arm!

Mit hinterhältigen Tricks will die 0190-Mafia an Ihre sauer verdienten Euros. Wir sagen Ihnen, wie Sie sich schützen.



Wow, dieser Dialer hat es in sich. 900 Euro pro Einwahl werden berechnet.



Wie gut, dass auf unser Schutzprogramm Verlass ist. Hier haben wir € 47,45 „gespart".

Waaahhh! Hardy B. (Name der Redaktion bekannt) bleibt vor Schreck der Mund offen stehen. In seiner Hand hält er ein Blatt Umweltpapier – die Telefonrechnung. Normalerweise nichts Beunruhigendes für den EDV-Dozenten. Doch diesen Monat steht ihm das Entsetzen ins Gesicht geschrieben. 280 Euro für 0190er-Verbindungen hat die Telekom berechnet. „Das kann doch gar nicht wahr sein! Ich habe doch nie irgendeine kostenpflichtige Nummer angerufen", erzählt er im Gespräch mit PC ACTION. Doch dann fällt es ihm siedend heiß ein. Neulich beim Surfen im Internet öffnete sich irgendeine Werbeseite im Hintergrund. Als er sie schließen wollte, öffnete sie sich erneut. Und immer so weiter. Ein wahrer Teufelskreis. In seiner Verzweiflung unterbrach Hardy B. die Internet-Verbindung – der Spuk war vorbei. Was er zu diesem Zeitpunkt nicht wusste: Bei jedem ungewollten Öffnen des ominösen Browserfensters wurde automatisch ein Wählvorgang an eine 0190-Nummer gestartet. So kam es zu vier Verbindungen zu je 70 Euro. Stellen Sie sich vor, was passiert wäre, wenn er das Spielchen noch öfter wiederholt hätte. Hardy B.s Erlebnis ist kein Einzelfall. Täglich fallen Internet-Nutzer den billigen Maschen der 0190-Abzocker zum Opfer. Dabei ist Hardy B. noch mit einem blauen Auge davongekommen. 8.000 Euro, erinnert sich Rechtsanwalt Jan Weber, war der höchste Betrag, der jemals von einem seiner Mandanten gefordert wurde.

DSL IST SICHER

Welche Internetzugangstypen sind überhaupt „dialeranfällig"? Welche nicht? Diese Frage haben wir Andreas Haak,



Digitale Verhütungsmethode

Weil Andreas Haak kein vernünftiges Schutzprogramm finden konnte, programmierte er einfach sein eigenes. Mittlerweile zählt YAW 3.0 zu den zuverlässigsten.

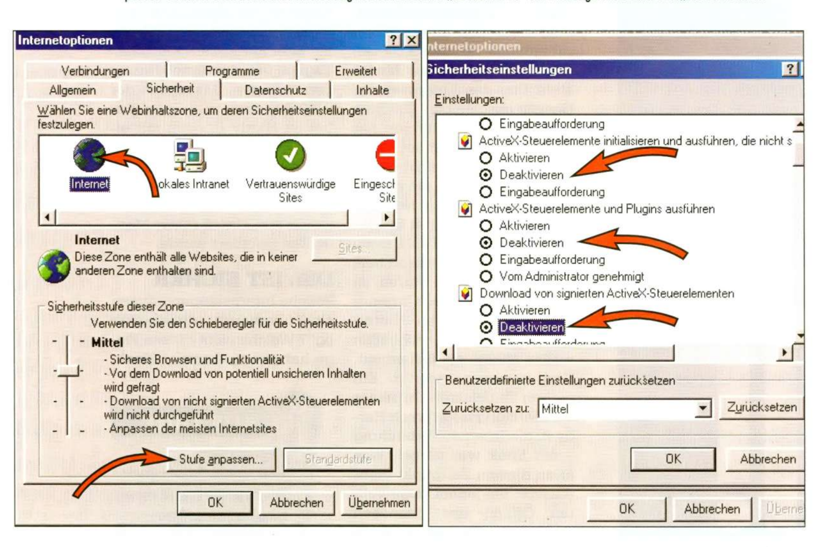
PC ACTION Kannst du in wenigen Sätzen die Funktionsweise von YAW 3.0 erklären?
Andreas Haak: YAW 3.0 arbeitet auf zwei Arten:
1. DFÜ-Netzwerküberwachung: Das ist die klassische Methode. YAW 3.0 überwacht jeden Verbindungsaufbau und kappt gegebenenfalls die Leitung. Anders als andere Programme lässt YAW 3.0 nur die Nummern zu, die wirklich erwünscht sind und die man freigegeben hat. Dadurch ist YAW 3.0 als eines der wenigen Tools auch im Ausland (Österreich, Schweiz) einsetzbar.
2. Prozessüberwachung/Plattenscan:
Diese Methode ist absolut neu und wird nur von YAW 3.0 beherrscht. Sie ist vergleichbar mit einem Virenscanner. YAW 3.0 scannt alle Programme, die auf dem Rechner gestartet werden, und auf Wunsch ganze Festplatten auf Dialer-Befall. Dabei werden auch unbekannte Dialer erkannt.

PC ACTION Viele Virenscanner fressen bekanntlich Systemressourcen. Deshalb deaktivieren Zocker in der Regel beim Daddeln solche Programme. Wie sieht es mit YAW 3.0 aus? Ist mit Leistungseinbußen zu rechnen?
Andreas Haak: Jein. Das Problem ist die Prozessüberwachung. Viele Spiele fordern extrem viel Speicher an, der von YAW 3.0 gescannt werden muss. Dies können mehrere hundert MB sein. Von daher wäre es empfehlenswert, während des Spielens die Prozessüberwachung zu deaktivieren. Ansonsten ist der Leistungsbedarf von YAW 3.0 nicht spürbar. Bei meinem System liegt die zusätzliche Speicherbelastung bei zirka einem MB, die Prozessorauslastung bei 0,01 %.

PC ACTION Ist mein System hundertprozentig dialersicher, wenn ich YAW 3.0 installiert habe?
Andreas Haak: Nichts ist hundertprozentig sicher. YAW 3.0 kann man durchaus deaktivieren und dies wird von einigen Dialern gemacht – übrigens ist das ein allgemeines Problem, mit dem JEDER 0190-Warner zu kämpfen hat. Ich bin der Ansicht, dass YAW 3.0 der derzeit effektivste Schutz ist und kommerziellen Produkten wie zum Beispiel Connection Watch in nichts nachsteht. Die Macken und Lücken, die YAW 3.0 jetzt noch hat, sind in YAW 4.0 ohnehin behoben.

Vorsicht, Ansteckungsgefahr!

Die ActiveX-Technik des Internet Explorers ist zwar eine feine Sache, sie birgt aber auch ein paar Gefahren. Autodialer etwa sind in der Lage, sich ohne Ihre Zustimmung auf dem PC einzunisten. Können Sie auf bewegte Bilder wie Flash-Animationen verzichten, sollten Sie ActiveX abschalten. Und so geht's: Rufen Sie im Internet-Explorer unter „Extras" die „Internetoptionen" auf. Anschließend klicken Sie auf den Registereintrag „Sicherheit". Dort wählen Sie „Internet" aus und klicken auf „Stufe anpassen". Setzen Sie nun die fünf Einstellungen für ActiveX auf „Deaktivieren" und bestätigen das Ganze mit „OK". Das war's.



Programmierer des populären Schutzprogramms YAW 3.0 (auf DVD/CD), gestellt: „Alle Verbindungen, bei denen gewählt wird, sind gefährdet. Das ist sowohl bei einem analogen Modem als auch bei ISDN-Karten der Fall. DSL ist entgegen vielen Behauptungen bislang vor Dialern geschützt. Das liegt daran, dass die Technik von DSL de facto einer normalen Netzwerkverbindung gleichzusetzen ist – es ist quasi eine Standleitung. Das ‚Einwählen' bei DSL dient AUSSCHLIESSLICH dazu, aktuelle Verbindungsdaten (IP-Adresse, DNS-Server, Gateway usw.) zu erhalten."

TRICKREICH

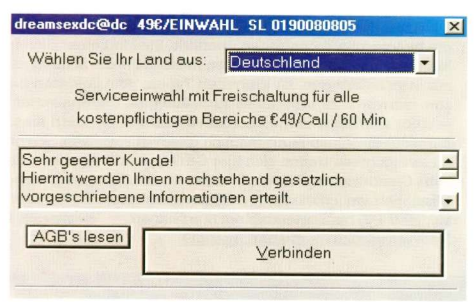
Wo fängt man sich eigentlich einen Dialer ein? Nicht nur auf den so genannten „schmutzigen" Webseiten. Hardy B. und viele weitere Opfer zum Beispiel haben ihren Rechner beim stinknormalen Herumsurfen infiziert. Dabei reicht schon ein versehentlicher Klick auf einen „Erotik"-Werbebanner und schon klingeln bei den Online-Neppern die Kassen.
Aber es gibt zahlreiche andere Maschen der 0190-Mafia. Zum Beispiel das nette Mädchen aus dem Chat. Wer würde es nicht gerne einmal in der Realität treffen oder zumindest per Webcam einen Blick erhaschen? Und siehe da, die Dame hat tatsächlich eine Kamera auf ihrem Monitor stehen. Alles, was Sie jetzt noch brauchen, ist die Betrachtungssoftware, für die Ihnen Ihre Chat-Partnerin natürlich sofort einen Link schickt. In Wirklichkeit handelt es sich hier jedoch um ein getarntes 0190-Wählprogramm, das Ihre Rechnung in die Höhe schnellen lässt. Dagegen wirken die plumpen Spam-E-Mails beinahe harmlos: „Hallo Leute! Wir haben es endlich geschafft, einen Hardcore-Porno-Dialer zu knacken! Also, besucht unsere Seite und ladet euch den kostenlosen Dialer herunter!"

ALLES ZECHPRELLER

Laut Tobias Huch, Geschäftsführer des Dialer-Anbieters erodata GmbH, sind 95 Prozent der Dialer seriös und erfüllen die Bestimmungen der FST e.V. (Freiwillige Selbstkontrolle Telefonmehrwertdienste



Wer hier aus Versehen auf „Ja" klickt, erlebt eine böse Überraschung.



Das kann teuer werden: Dieser Dialer schlägt mit 49 Euro pro Einwahl zu Buche.

So krieg ich Recht



Jan Weber, Rechtsanwalt für Internet- und EDV-Vertragsrecht in Heidelberg, verrät Ihnen in unserem Interview, wie Sie bei einem Dialer-Befall am besten vorgehen.

PC ACTION Wie soll ich mich verhalten, wenn meine Telefonrechnung um ein Vielfaches höher ausfällt als sonst und ich nie bewusst einen Dialer installiert habe.
Jan Weber: Fordern Sie zunächst einen Einzelverbindungsnachweis an und legen Sie vorsorglich Widerspruch gegen die zweifelhaften Gebühren ein. Bezahlen Sie aber auf jeden Fall die unstreitigen Beträge oder, wenn sich deren Höhe nicht feststellen lässt, den Durchschnittsbetrag der vergangenen Monate. Halten Sie den gesamten Rechnungsbetrag zurück, besteht die Gefahr, dass Ihr Telefonanschluss für abgehende Anrufe gesperrt wird.

PC ACTION Ist es sinnvoll, die Festplatte des PCs unverändert zu lassen, damit sie als Beweismittel verwendet werden kann?
Jan Weber: Ihren PC sollten Sie von einem Fachmann untersuchen lassen. Er soll die DFÜ-Verbindungen, die Verlaufs- und Cachedateien, Registry etc. auf Spuren von Dialern untersuchen und diese dann zwar von der Festplatte entfernen, aber unbedingt als Beweismittel auf Diskette oder CD-ROM sichern (unter Zeugen).

PC ACTION Wie hoch stehen meine Chancen auf eine Stornierung der berechneten 0190er-Gebühren? Sinken sie, falls ich ein „Wiederholungsopfer" bin?
Jan Weber: Hier muss ich eine typische Juristenantwort geben: Das kommt drauf an. Ohne genaue Kenntnis des Einzelfalles lassen sich die Chancen nicht abschätzen. Generell kann man nur sagen, dass der Kunde in einer ungünstigen Beweissituation ist, wenn auf seinem PC keine Spuren mehr zu finden sind. Woher soll ich wissen, wird der Richter sagen, ob Sie nicht einfach nur eine Menge Spaß mit ein paar flotten Damen hatten und sich jetzt vor der Bezahlung drücken wollen?

e.V.). Darüber hinaus sind für ihn die meisten Beschwerden von „Opfern" ohnehin unberechtigt und teils betrügerisch: „Natürlich wird ein Familienvater nie vor der Kamera, bei seiner Frau und den Kindern zugeben, dass er sich auf Sexseiten rumgetrieben und sich kostenpflichtig ein wenig Freude bereitet hat."

MACH'S MIT!

Einen hundertprozentigen Schutz vor Dialern gibt es nicht. Es sei denn, Sie lassen bestimmte Vorwahlen sperren. Etwa die 0190, 0192, 0193, 0900 inklusive der Auskunftsnummern 118xx und der Auslandsvorwahlen (00xx). Das kostet einmalig acht Euro und bewahrt Sie vor zukünftigem Ärger. Jedoch hat diese Verhütungs-Methode eine Nebenwirkung. Auch übers Telefon lassen sich die Nummern nicht mehr anwählen. Kostenpflichtige Support-Hotlines müssen Sie dann von öffentlichen Fernsprechern oder vom Nachbarn aus anrufen – der wird sich freuen. Unter 0800/3 30 10 00 können Sie die Sperrung beantragen. Eine andere Alternative, die zwar nicht ganz so sicher ist, sieht folgendermaßen aus: Erstens: Installieren Sie das Dialer-Schutzprogramm YAW 3.0 von unserer Cover-DVD/CD. Es sucht Ihren PC ständig nach verdächtigen DFÜ-Verbindungen ab. Zweitens: Deaktivieren Sie ActiveX im Internet Explorer (siehe Extrakasten). Autodialer können sich jetzt in der Regel nicht mehr von selbst einnisten. Drittens: Schalten Sie Ihren Verstand ein. Das heißt, halten Sie sich von zwielichtigen Webseiten fern und laden Sie niemals Dateien unbekannter Herkunft herunter. Falls Sie trotz alledem doch einmal Opfer eines Dialers werden sollten, halten Sie sich nach Möglichkeit an die Verfahrensweise, die Rechtsanwalt Jan Weber im Interview empfiehlt. BENJAMIN BEZOLD

DIE 10 GEBOTE

1. Deaktivieren Sie ActiveX.
2. Öffnen Sie keine Dateien unbekannter Herkunft.
3. Verwenden Sie ein Schutzprogramm.
4. Lassen Sie für Ihren Anschluss teuere Vorwahlen sperren.
5. Klemmen Sie als DSL-Nutzer ein analoges Modem und ISDN ab.
6. Nehmen Sie sich vor illegalen Angeboten aus dem Netz in Acht.
7. Speichern Sie das Passwort für den Internet-Zugang nicht ab.
8. Lesen Sie immer zuerst das Kleingedruckte, bevor Sie auf „Ja" klicken.
9. Löschen Sie Spam-E-Mails ungelesen.
10. Achten Sie auf verdächtige Symbole in der Task-Leiste.

HIER WERDEN SIE GEHOLFEN!

Benötigen Sie weitere Infos rund um das Thema 0190-Abzocke? Dann werden Sie auf den folgenden Webseiten garantiert fündig:

www.dialerschutz.de
www.trojaner-info.de
www.dialerundrecht.de
www.dialerhilfe.de
www.fst-ev.org
www.verbraucherzentrale.de
www.polizei.propk.de



VORSCHAU

Suchst du Streit?

In SOLDIERS OF ANARCHY retten Sie die Menschheit vor ihrem größten Feind: sich selbst.



Die Auswahl bei Sixt ist dann doch begrenzt.

Echtzeit-Strategie | 2014. Nur wenige Menschen haben die biologische Katastrophe überlebt. Sie sind einer davon. Mit einem kleinen Trupp Soldaten müssen Sie die Schuldigen zur Strecke bringen. 23 Einheiten-Typen, vom Soldaten bis zum schweren Panzer, gilt es zu befehligen. Der Spieler verschiebt allerdings keine anonymen Massen, sondern muss mit jeder einzelnen Figur taktisch überlegt vorgehen. „Wenn du so möchtest, treffen sich hier *C&C* und *Commandos*", erklärt Chefdesigner Carsten Strehse. 13 enorm umfangreiche Missionen wollen die Berliner Entwickler Silver Style (*Gorasul*, *Mad TV*) bis September am Start haben. JOACHIM HESSE

Info: www.soldiers-of-anarchy.com



Um Geld zu sparen, hatte Rudolf Scharping Panzer aus den Restbeständen der Sowjetunion bestellt.



Dem Kriegsgerät leistete das kleine gallische Dorf kaum Widerstand.



BESSERWISSER

ALEX GELTENPOTH ÜBER INTERNETMUSIK

Dann doch lieber Radio!

Nach Napster und Morpheus hat es jetzt auch Audiogalaxy erwischt: Die Musikindustrie klagte gegen die Urheberrechtsverletzungen, die Internettauschbörsen zwangsläufig mit sich bringen. Die Tauschbörsen müssen daraufhin den Betrieb einstellen. Ihre MP3s müssen Sie also in Zukunft von eigenen CDs erstellen (legal), auf kleineren, von der Musikindustrie noch unentdeckten Seiten im Internet ausfindig machen (illegal) oder sich privat von Bekannten schicken lassen (illegal). Wie umständlich! Völlig unverständlich, dass die Musikindustrie das Internet nicht selbst für einen Direktvertrieb einsetzt. Wer eine CD für zehn Euro mit rund zehn Songs kaufen würde, holt sich sein aktuelles Lieblingslied auch als MP3 für 50 Cent aus dem Internet. Für den Kunden wäre das eine legale, bequeme und preiswerte Alternative, für die Musikindustrie ein kostengünstiger Distributionsweg, der bislang kaum erreichte Klientel anspricht. Ungefähr so plant das Napster – mit dem finanzstarken Medienriesen Bertelsmann als Partner – seit Ende 2000: bisher ohne Resultat. Dann hör' ich eben Radio.

Auf, auf und davon!

In PROJECT NOMADS nehmen Sie Flugstunden der ungewöhnlichen Art.



Ertappt: Theo Waigel macht sich völlig blau und mit falschem Bart an Hauptfigur Susie heran.

Action-Strategie | Der Planet Aeres ist explodiert, seine Bruchstücke treiben umher. Als findiger Überlebender versehen Sie einen dieser Brocken mit einem Motor: Fertig ist Ihr Luftschiff. Jetzt können Sie herausfinden, wer für die Katastrophe verantwortlich ist. Der Spieler steuert abwechselnd den Hauptcharakter in der Verfolgerperspektive oder lenkt die Verteidigungsanlagen seiner Insel. Der Mix aus Strategie, Action und Adventure bietet 24 Missionen, einen Deathmatch-Modus mit 16 Karten und jede Menge Ruckeleinlagen. Letztere sollen bis zum Herbst ausgemerzt werden. JOACHIM HESSE

Info: www.project-nomads.de

Fauch nicht so!

In DRAGON'S LAIR 3D wird zur Drachenjagd geblasen.

Action | Das wird auch Zeit! Im Gegensatz zu den 80er-Jahre-Laserdisk-Vorgängern bauen die Entwickler Dragon Stone in Ritter Dirks jüngstes Abenteuer tatsächlich Spielspaß ein. Behaupten sie zumindest. Die Comic-Grafik im Cel-Shade-Outfit sieht jedenfalls prima aus. Mehr als 250 Räume mit Rätseln, Monstern und Fallen warten auf Ihren Ritter. Ob Sie Ihre Herzdame Daphne erneut aus den Kerkern der Burg befreien können? Schärfen Sie Ihr Schwert und finden Sie es heraus! Laut Herausgeber Ubi Soft heißt es ab dem 26. September wieder in klassischer *Dragon's Lair*-Manier: „Geh voraus, tapferer Held! Dein Abenteuer wartet." JOACHIM HESSE

Info: www.dragonstone.com

Zu hohe Lizenzkosten für den Hulk: Ritter Dirk trifft auf Elliot, das Schmunzelmonster.

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 Λ (12)
DOOM 3
id Software
4. Quartal 2003



2 V (1)
UNREAL 2: THE AWAKENING
Legend Entertainment
3. Quartal 2002

3 Λ (7)
MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Illusion Softworks
August 2002



4 Λ (17)
MAX PAYNE 2
Remedy Entertainment
2003

5 V (3)
UNREAL TOURNAMENT 2003
Epic Games
August 2002



6 Λ (14)
AGE OF MYTHOLOGY
Ensemble Studios
Oktober 2002

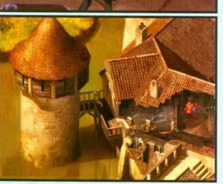
BILD AUS FIFA 2002

7 Λ (NEU)
FIFA 2003
EA Sports
November 2002



8 Λ (NEU)
DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
Ion Storm
4. Quartal 2003

9 Λ (10)
GOTHIC 2
Piranha Bytes
Oktober 2002



10 Λ (NEU)
ROBIN HOOD
Spellbound Software
November 2002

Platz	Trend	Vormonat	Spiel
11	V	(9)	**COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO** Valve, 3. Quartal 2002
12	Λ	(NEU)	**NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2** EA Sports, 3. Quartal 2002
13	–	(13)	**SIMS ONLINE** Maxis, 4. Quartal 2002
14	V	(8)	**ANNO 1503** Sunflowers, Oktober 2002
15	V	(6)	**HALO** Bungie Studios, unbekannt
16	Λ	(NEU)	**COLIN MCRAE RALLY 3.0** Codemasters, 2.Quartal 2003
17	V	(11)	**ANSTOSS 4** Ascaron Software, November 2002
18	Λ	(NEU)	**COMMANDOS 3** Pyro Studios, Anfang 2003
19	V	(4)	**HITMAN 2: SILENT ASSASSIN** IO Interactive, September 2002
20	Λ	(NEU)	**TRON 2.0** Monolith Productions, 1. Quartal 2003

DU HAST GEWONNEN!

Karin Mair, Stadtbergen
erhält ein Spiel



INDUSTRIEGIGANT 2

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Schicken Sie uns eine Postkarte mit dem Titel an:
COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Action
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern ziehen wir einen Gewinner. Der bekommt ein aktuelles Top-Spiel unserer Wahl.



- 15 Einzelspieler-Missionen
- Mit rund 30 bis 35 Stunden Spielzeit
- Kooperativer Mehrspieler-modus
- 14 Waffen, 10 Agenten-Tools
- Komplett neue Grafik-Engine

Mach jetzt keine Zicken!

Frauen sind manchmal schwierig. Auch Cate Archer, Hauptdarstellerin in NO ONE LIVES FOREVER 2, macht da keine Ausnahme. Aber am Ende haben wir die Top-Agentin doch rumgekriegt ...



Trotz historisch bedingter Ressentiments sind Briten in Indien noch immer beliebt: „Du wollen Tee trinken? Kommen zu mir in Basar, ich dir zeigen viele schöne Teppiche!"

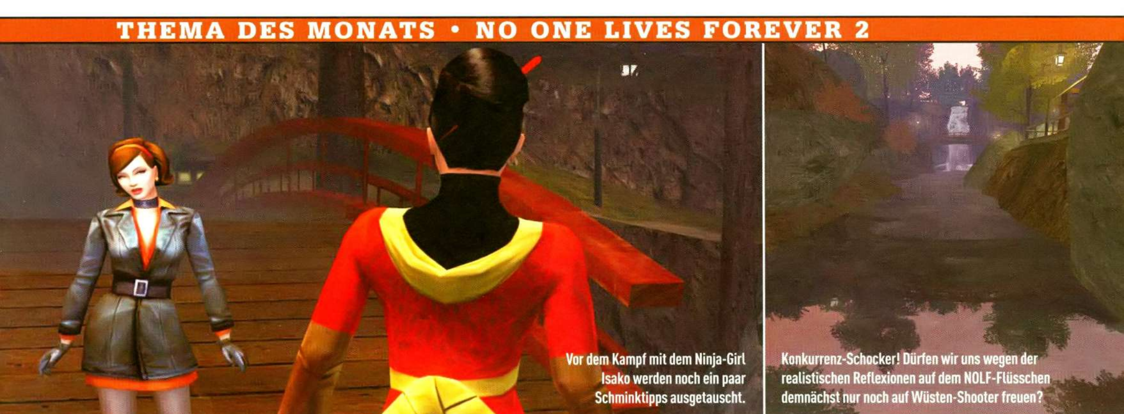
„Schau mal, was ich da habe!" Leo Jackstädt, PR-Leiter von Vivendi Universal, war sichtlich guter Dinge, als er in unsere Redaktion schneite. Kein Wunder, hatte er doch eine spielbare Version von *No One Lives Forever 2* im Gepäck. Endlich durfte die smarte Spionin Cate Archer also auch über den großen Teich nach Deutschland reisen! Satte 1,6 Gigabyte Programmcode befanden sich auf der DVD, hübsch verpackt in einer komprimierten Datei. Damit begannen die Probleme. Cate weigerte sich schlichtweg, ihren Astralkörper über deutsche Monitore flimmern zu lassen. Ganze 24 Stunden lang versuchten wir, sie dazu zu „überreden". Doch egal, welches Betriebssystem und welche Kniffe wir auch anwendeten – Cate blieb stur. Die letzte Rettung: Eine neue DVD aus den USA musste her, die kurz vor Redaktionsschluss tatsächlich eintraf. Und siehe da – Miss Archer wurde plötzlich kooperativ, zum Glück! Blieben also etwa 16 Stunden Zeit, um der Dame auf den Zahn zu fühlen und sechs Magazinseiten zu füllen.

ZIEMLICH KALTER KRIEG

Das Spiel beginnt im altbekannten Hauptquartier von U.N.I.T.Y., Cates Brötchengeber. Dort wird der Dame eröffnet, dass noch immer Splittergruppen der Verbrecherorganisation H.A.R.M. ihr Unwesen treiben. Diese hatte Cate im ersten Teil des Agenten-Thrillers aufs Korn genommen. Aus Rache wollen die Überbleibsel der Spitzbuben unserer Spionin jetzt an die Wäsche. Doch damit nicht genug. Zudem haben die Amerikaner Wind davon bekommen, dass die Russen offenbar an einer geheimen Superwaffe herumtüfteln, und fürchten deshalb einen Dritten Weltkrieg. U.N.I.T.Y. – und damit Cate – soll der Sache auf den Grund gehen. „Moment, sind Amis und Russen nicht inzwischen Freunde?", könnten Sie jetzt fragen. Schon, aber *NOLF 2* spielt etwa zwei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils, also in den späten 60er-Jahren, zur Zeit des Kalten Krieges. Diesem Szenario wird übrigens sowohl optisch als auch musikalisch Rechnung getragen. Stellen Sie sich also auf imposant gediegene Föhnwellen, gewagt gemusterte Outfits und orchestrale Musikstücke ein, die etwas Beach-Boys-Flair vermitteln, aber auch Elemente des Free Jazz beinhalten.

GAAANZ VORSICHTIG!

Miss Archers erstes Einsatzgebiet ist das eiskalte Sibirien. Dort soll die Top-Agentin eine russische Basis in die Luft jagen, die offensichtlich als Forschungsstation dient. Um aber



Vor dem Kampf mit dem Ninja-Girl Isako werden noch ein paar Schminktipps ausgetauscht.

Konkurrenz-Schocker! Dürfen wir uns wegen der realistischen Reflexionen auf dem NOLF-Flüsschen demnächst nur noch auf Wüsten-Shooter freuen?

in den Turm zu gelangen, auf dem eine Zeitbombe platziert werden soll, muss Cate an zahlreichen Wachen vorbei. Die erste von vielen Schleichmissionen steht an. Cate darf auf keinen Fall auffallen. Dann würde gleich der ganze Stützpunkt alarmiert und die Mission wäre zum Scheitern verurteilt. Zum Glück herrscht dichtes Schneetreiben, so dass selbst Cates Fußspuren nach kurzer Zeit wieder verschwinden. Am besten schaltet unsere Agentin heimlich, still und leise eine Wache nach der anderen aus – fast wie bei *Commandos*.

PSSST!

Schnell fällt auf, dass die russischen Brüder verdammt intelligent agieren. Im „Ruhezustand" laufen einige Wachen Streife. Andere erledigen Büroarbeit oder nutzen den Müßiggang für ein kleines Schwätzchen unter Kollegen. Wird Cate doch mal entdeckt, reagieren ihre Gegner je nach Spielsituation anders. Natürlich setzen sich einige Schergen mit Waffengewalt zur Wehr. Andere verkriechen sich aber auch oder versuchen, auf dem schnellsten Weg Verstärkung zu holen. Um das zu verhindern, steht der Agentin ein ganzes Arsenal von lautlosen Wummen zur Verfügung. Allein die Hälfte der 14 Waffen im Spiel verursacht keinerlei Geräusche. Die obligatorische Arm-

PC ACTION Das erste *NOLF* hat jetzt schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Muss man es gespielt haben, um mit *NOLF 2* klarzukommen? Wann habt ihr mit der Entwicklung des Nachfolgers begonnen?

Craig Hubbard: Es gibt Anspielungen auf den ersten Teil. Viele Spieler haben uns bestätigt, dass sie die Story damals wirklich mochten. Also wird es auch einige bekannte Charaktere geben, die wieder auftauchen. Aber du brauchst den Vorgänger natürlich nicht zu kennen, um dich bei *NOLF 2* zu Hause zu fühlen. Es gehen dir nur einige Gags verloren. Mit der Entwicklung haben wir etwa ein Vierteljahr nach *NOLF* begonnen. Mann, das ist jetzt schon mehr als zwei Jahre her.

» CATE IST KURVIGER GEWORDEN «

PC ACTION *NOLF 2* glänzt erneut durch seinen ausgeprägten Sinn für Humor, den ihr immer wieder in die eigentlich doch recht ernste Story einbaut. Habt ihr euch bei irgendwelchen Vorbildern bedient?

Craig Hubbard: Es gibt ein paar Anleihen. Etwa bei den *Austin Powers*-Filmen, die ja in der gleichen Zeit spielen. Parallelen gibt's auch zur TV-Serie *Der Rosarote Panther* oder ein wenig zu den *Clever & Smart*-Comics. Unterschiede gibt's aber auch. So ist Cate eine sehr starke Persönlichkeit, sexy, schlau und selbstbewusst, keinesfalls eine Witzfigur, so wie etwa Austin Powers. Außerdem kann Cate verletzt werden, was sie sehr von den Comic-Helden unterscheidet. Der Spieler, der Cate im Spiel steuert, weiß das und sollte dementsprechend vorsichtig zu Werke gehen.

PC ACTION Warum habt ihr bei *NOLF 2* die Zahl der Schleichmissionen erhöht? Dadurch gibt's doch weniger Action im Spiel, oder?

Craig Hubbard: Nein, keinesfalls. Du kannst letztlich selbst entscheiden, wie du eine Mission löst. Es gibt immer verschiedene Wege. Wenn du also auf dein Geschick als Schütze vertrauen willst, kannst du dich jederzeit in Feuergefechte stürzen. Allerdings wird das Spiel dadurch viel schwieriger. Manchmal wird dir also gar nichts anderes übrig bleiben, als dich zu verstecken und darauf zu warten, dass die Gegner wieder aufhören, nach dir zu suchen. Dieses Verhalten ist auch sehr viel realistischer. Echte Agenten werden kaum so vorgehen wie Rambo, wenn sie ihren Job länger ausüben wollen. Wie gesagt, Cate ist schlau, also solltest du ihr dabei helfen, alle Möglichkeiten, die die Spielumgebung bietet, auszunutzen.

PC ACTION Jetzt mal unabhängig von der reinen Technik: Inwieweit beeinflusste die neue Jupiter-Engine von Lithtech das Spieldesign von *NOLF 2*?

Craig Hubbard: Jupiter gibt uns eine Menge Tools an die Hand, die es uns erleichtern, ein besseres Spiel zu entwickeln. Nur zwei Beispiele: Wenn wir komplexe Objekte in mehreren Levels verwenden wollen, brauchen wir diese Objekte jetzt nur noch einmal zu designen und nur noch einmal festzulegen, welche Handlungen Cate oder andere Personen damit ausführen können. Fertige Objekte können problemlos in andere Levels importiert werden. Das spart ungemein Zeit und sorgt dafür, dass wir die Spielumgebung mit einem sehr hohen Detailgrad ausstatten können. Zweites Beispiel: Die neue, zielorientierte KI generiert ein sehr viel intensiveres, logisches Spielgefühl. Normalerweise wird die Handlung durch vorher festgelegte Ereignisse fortgeschrieben. Das heißt, dass du als Entwickler alle Handlungsweisen des Spieler vorausahnen musst, was leider


Cate entdeckt in Indien gefährliche Spannungen innerhalb der Bevölkerung.

Nein danke, ich stehe nicht auf die Sado-Maso-Tour!

brust ist wieder mit von der Partie. Doch neuerdings hantiert Miss Archer auch mit Ninja-Sternen, Schwertern oder Bananen herum. Letztere bringen – richtig platziert – Gegner aus dem Gleichgewicht (PC ACTION berichtete). Wie es sich für eine Agentin gehört, wird Cate zudem mit allerlei Spezialgegenständen ausstaffiert (siehe Kasten).

GANZ SCHÖN SCHLAU!

Das clevere Verhalten der Gegner zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze Spiel. Es hat seine Ursache im neuen KI-System, einem wichtigen Bestandteil des Programmier-Kits namens Jupiter von Lithtech. Das kommt bei *NOLF 2* zum ersten Mal zum Einsatz. Anders als bei anderen Shootern, wo meist so genannte Skripte das Verhalten der Gegner steuern, statten die Jungs von Entwickler Monolith ihre Nichtspieler-Charaktere mit einem Bündel von möglichen Verhaltensweisen aus. Die KI beobachtet während des Spiels die Levelumgebung und gibt je nach Situation unterschiedliche Handlungsbefehle. Der Effekt: Nie wissen Sie genau, was Ihre Gegner im nächsten Moment tun. Überraschungseffekte sind im wahrsten Sinne des Wortes „vorprogrammiert“, was unheimlich für Atmosphäre sorgt. Außer-

nicht immer klappt. Die KI von *NOLF 2* funktioniert völlig anders. Allen Nichtspieler-Charakteren geben wir eine ganze Palette sinnvoller Handlungsweisen mit auf den Weg. Die KI überwacht im Spiel die ganze Zeit die Umgebung jedes NPCs und erteilt diesen den richtigen Handlungsbefehl, wenn sich etwas tut. Wachen etwa erledigen im unalarmierten Zustand Büroarbeit, gehen zur Toilette, unterhalten sich mit Kollegen, laufen in unregelmäßigen Abständen Streife usw. Wird eine Wache alarmiert, hängt ihr Verhalten wieder von der Spielsituation ab. Sie wird entweder attackieren, sich verstecken, zum nächsten Alarmknopf eilen oder Verstärkung herbeirufen. Durch unsere neue KI wird das Spielerlebnis also wesentlich dynamischer.

PC ACTION Die Fachwelt ist besonders erstaunt, wie realistisch ihr Flüsse in Szene setzen könnt. Kannst du in wenigen verständlichen Worten erklären, wie ihr das macht?
Craig Hubbard: Wir verwenden für das Wasser dreidimensionale, runde Objekte, die einzeln mit unterschiedlichen Texturen überzogen werden. Außerdem haben wir ein neues Tool, das die Übergänge zwischen verschiedenen Systemen weichzeichnet. Dadurch generieren wir dynamische Oberflächen, die die Umgebung perfekt reflektieren, egal aus welchem Blickwinkel du sie betrachtest. Wasser spielt in *NOLF 2* eine große Rolle, also haben wir versucht, es so gut wie möglich aussehen zu lassen. Das ist uns wohl auch gelungen.

PC ACTION Der Look von Cate hat sich auch etwas verändert, oder?


Die neue, zielorientierte KI generiert ein sehr viel intensiveres Spielgefühl.

Craig Hubbard, verantwortlicher Gamedesigner für NOLF 2 bei Monolith, verriet uns einige von Cates Geheimnissen.

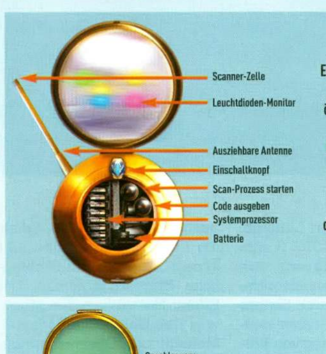
Craig Hubbard: Ja, Cate ist an einigen Stellen etwas kurviger geworden und wir haben ihr auch mehr Polygone spendiert. Viele kleine Details machen den Unterschied zum Vorgänger aus, auch bei den Animationen. Cates Augenaufschlag ist zum Beispiel absolut sehenswert und dokumentiert nur eine von vielen neuen Emotionen, die Cates Gesicht ausdrücken kann. Dazu kommt, dass Cates Model jetzt auch lippensynchron spricht.

PC ACTION Ihr wollt einen kooperativen Mehrspielermodus einbauen, keinen Deathmatch-Modus. Warum?
Craig Hubbard: Es gibt sehr viele gute Deathmatch-Shooter. Es ist schwierig, damit zu konkurrieren, wenn du dich in der Entwicklung auf perfekte Unterhaltung für Einzelspieler konzentrierst. Außerdem gibt's bislang noch keinen funktionierenden Kooperativ-Modus für einen Agententhriller. So etwas zu entwickeln ist spannender, als einfach Konzepte von anderen Spielen nachzuahmen. Wir können für unseren Mehrspielermodus zudem einige Elemente des Einzelspiels übernehmen und gerade das wird die Netzwerkpartien spielerisch bereichern.

PC ACTION Hundertprozentig rund läuft *NOLF 2* noch nicht auf allen Systemen. Wie weit seid ihr jetzt mit der Entwicklung?
Craig Hubbard: Wir sind sehr zufrieden. So wie es aussieht, werden wir unseren geplanten Veröffentlichungstermin Anfang des vierten Quartals halten können.

Spiel mit mir!

James Bond hat „Q", Cate Archer verlässt sich auf die namenlosen Techniker von U.N.I.T.Y. Diese statten die smarte Agentin mit zehn meist damenhaften Spionage-Gerätschaften aus. Hier die wichtigsten:



CODE-LESER

Elektronisch gesicherte Türen öffnet Cate stilecht mit dem Puderdöschen. Durch ein paar Handgriffe kommt unter dem Wangenrot eine komplexe Apparatur zum Vorschein.



Schritt 1: Nach dem Schminken entfernt Cate die Puderquaste und legt so die Elektronik frei.

Schritt 2: Durch Druck auf den Diamanten (garantiert unecht) aktiviert Cate den Code-Leser.

Schritt 3: Mit diesen Knöpfen steuert Cate den Scan-Vorgang und kann sich den geknackten Code ausgeben lassen.



GEMEINER SCHREIBERLING

Diesen Füllfederhalter kann Cate gleich mehrfach nutzen: als Schreibgerät, als Wurfpfeil und als Betäubungsgranate. Ein kleiner Dreh an der Verschlusskappe und schon schickt ein übel riechendes Gas Gegner in das Reich der Träume.

LIPPENSTIFT-KAMERA

Die schönen Momente im Leben einer Agentin hält Cate mit ihrem Lippenstift fest. Die Mechanik befindet sich im Boden des Schmink-Utensils, der Auslöser im Mittelteil.

MECHANISCHES KÄTZCHEN

Einmal aktiviert, bewacht diese Mieze für Cate wichtige Eingänge. Nähert sich ein Gegner, wird dieser angesprungen, woraufhin das Raubtier explodiert. Praktisch!



dem zwingt das Gegnerverhalten den Spieler dazu, ebenfalls sehr überlegt vorzugehen. Dabei hilft, dass fast die ganze Leveleinrichtung von unserer Agentin manipuliert werden kann. Lassen Sie Cate doch einfach die Glühbirne aus der Fassung drehen, wenn Ihnen ein Versteck zu hell erleuchtet erscheint!

AUGENSCHMAUS

Dass Jupiter (siehe Kasten) noch viel mehr kann, wird spätestens nach Miss Archers Stippvisite in Japan klar. Unsere Spionin besucht das Land der aufgehenden Sonne, weil die alten Bekannten von H.A.R.M. ein paar Ninja-Mädels angeheuert haben, um unserer Protagonistin das Lebenslicht auszublasen. Der Kämpferinnen entledigt sich Cate aber gewohnt cool und unaufgeregt. Da helfen auch die seidenweich animierten Schwert-Tänzchen der fernöstlichen Grazien wenig. Wesentlich aufregender ist die Gestaltung des Levels selbst. In Fernost erwarten Sie nicht nur Bäume, die dank der detailliert texturierten, sich im Wind wiegenden Blätter so realistisch aussehen wie die Eiche aus dem Stadtpark gegenüber. Der eigentliche Clou ist die Gestaltung des Flüsschens, das sich quer durch den Level schlängelt. Dank der perfekten Reflexionen und zahlreichen Partikeleffekte der Gischt kann man das Wasser beinahe fühlen. Meine Güte, Monolith setzt hier grafische Maßstäbe, an denen sich so manch anderer Entwickler in Zukunft die Zähne ausbeißen wird.

WELTENBUMMLER

Zurück zur Story: Cate bereist im Spielverlauf aller Herren Länder und durchstreift 15 große Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Ihre Nachforschungen füh-



Cate erläutert diesen drei Touristen, dass Hindus in der Tempelanlage nicht gestattet sind.

Auch den Russen ist es zu kalt in Sibirien. Deshalb wärmen sie sich etwas am Feuer.

ren Miss Archer unter anderem in die Antarktis, nach Island, in eine Unterwasser-Basis, nach Indien und nach Ohio. In den USA muss sich die Spionin erneut gegen Ninja-Kämpferinnen zur Wehr setzen, während ein gewaltiger Tornado einen ganzen Campingplatz dem Erdboden gleichmacht. Ein echter Hingucker! Auf ihrer Odyssee begegnet Cate bekannten Gesichtern. Ihr Mentor Bruno Lawrie ist auch in *NOLF 2* wieder mit von der Partie. Sogar Genosse Volkov erhält einen Kurzauftritt. Ach ja, und wie beim Vorgänger darf die Agentin erneut jede Menge Vehikel steuern, etwa ein Mini-U-Boot und ein Motorrad. Klar, wer würde schon gerne zu Fuß um die halbe Welt latschen? Beinahe nach jedem bewältigten Spielabschnitt erwarten den Spieler als Belohnung Zwischensequenzen, die mithilfe der Spielgrafik in Szene gesetzt werden. Vorsichtig schätzen wir die Gesamtlänge dieser Sequenzen auf etwa 35 Minuten. Auch wenn Sie hier häufig aus der Ich-Perspektive herumballern, ist *NOLF 2* keinesfalls ein typischer Ego-Shooter. Das Design des Spiels, das wie sein Vorgänger durch zahlreiche Gags bei Laune hält, erinnert eher an ein atmosphärisch dichtes Adventure. So wie hier dürfte die Zukunft dieses Genres ausschauen. Gut so! CHRISTIAN BIGGE

NOLF 2

GENRE:	Action-Adventure
ENTWICKLER:	Monolith/Vivendi Universal
FERTIG ZU:	85%
ERSCHEINT:	Oktober 2002
VERGLEICHBAR:	NOLF 1, Deus Ex
INTERNET:	www.noonelivesforever.com

KOMMENTAR

CHRISTIAN BIGGE



Schon klar, bei Agentinnen muss alles streng geheim zugehen, oder? Erst verweigerte die schöne Cate hartnäckig ihren Dienst in der Redaktion und als wir die Dame endlich dazu bewegen konnten, machte ihr Auftraggeber Zicken. Nein, nicht U.N.I.T.Y., sondern Monolith, denen plötzlich einfiel, dass es wohl doch besser sei, wenn wir keine eigenen Screenshots verwenden würden. Sachen gibt's ... Trotz der widrigen Umstände fällt mein Spiel-Fazit sehr positiv aus. Cate stehen mehr Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung und die Gegner-KI überzeugt bereits im Alpha-Stadium der Software. Die Story bietet Abwechslung pur, ist besonders witzig und glänzt durch sehenswerte Zwischensequenzen im Zehn-Minuten-Takt. Deshalb steht für mich fest: *NOLF 2* wird eines der besten Action-Adventures des Jahres.

DEM HIMMEL SEI DANK!

LITHTECH JUPITER SYSTEM

Von wegen Mars macht mobil! Jupiter heißt das Zauberwort und bezeichnet die neue Grafik-Engine von Lithtech, die in *NOLF 2* zum ersten Mal zum Einsatz kommt. Die Lizenz zum Rundum-sorglos-Paket können Entwickler zum Preis von 250.000 Dollar kaufen. Jupiter bietet folgende Features:

- Neue Rendering-Software (vermag 30-mal mehr Polygone zu verarbeiten als bei *NOLF 1*)
- Neues Partikel-System, das bei Explosionen (Feuer) und Wetter-Effekten (Schnee, Regen) zum Einsatz kommt
- Tool für dynamische Licht-Effekte
- Tool zum Überblenden von Texturen
- Verbessertes Tool für Animationen
- Zielorientiertes KI-System
- Halbautomatischer Renderer für Zwischensequenzen
- Tool, um Lippensynchronität bei Gesprächen zu integrieren
- Verbessertes Kompressionsverfahren für Texturen für schnelle Ladezeiten

Die Jagdsaison für Wildschweine ist eröffnet.

- 13 Missionen
- 10 Schauplätze
- 14 Waffen mit mehreren Feuerfunktionen
- Kein Modus für Mehrspieler
- Editoren zur Mod-Entwicklung liegen dem Spiel bei

Lauf, wenn du kannst!



Wow! Die hat ja riesige ... grüne Augen. Gegen Nachrichtenoffizierin Aida verblasst die 3D-Karte im Hintergrund.

Es gibt kein Entkommen: UNREAL 2: THE AWAKENING nähert sich mit großen Schritten. Grund genug für uns, ein finales Belastungs-EKG durchzuführen.

Worch, was kommt von draußen rein? Matthias Worch, Senior-Level-Designer von *Unreal 2: The Awakening*, weiß, was Sie im Herbst erwartet: „Der Spieler bekommt das Gefühl, einen Science-Fiction-Film nachzuspielen." Beispiel? Vor Ihnen liegt ein toter Minenarbeiter. Aus dessen Funkgerät quäkt sein Arbeitskollege: „Was ist los? Warum antwortest du nicht?" Tja, jetzt haben Sie ein Problem. Gleich schnallt der Typ, dass Sie seinen Kumpel um die Ecke gebracht haben, und hetzt die Meute auf Sie. Aber vielleicht ... genau, Sie legen den Kerl einfach aufs Kreuz. „Äh ... alles in Ordnung hier. Code Normal", sprechen Sie mit verstellter Stimme in das fremde Walkie-Talkie. Doch auf so billige Tricks fällt Ihr Gegenüber nicht herein. „Wer ist da?", schallt es Ihnen entgegen. „Schickt ein Sicherheitsteam da runter." Mist!

VON WEGEN DOOM 3

Bereits seit 1998 bürgte der Name „Unreal" für Qualität, höchste Zeit für einen direkten Nachfolger. „Einfach nur wiederholen wird sich nichts", verspricht Worch. „Als Hommage an *Unreal* und *UT* haben wir aber einige Ereignisse und Namen in die Story eingebaut." Ihnen steht also so manches Déjà-vu-Erlebnis bevor, sobald Sie an Bord Ihres Raumschiffs Atlantis durchs Weltall gurken und für Recht und Ordnung sorgen. Dass man auf Details achtet, bewies uns Senior Programmierer Aaron Leiby, als er aus Jux mit einem Scharfschützengewehr auf die Spiel-Sonne zoomt: Vor unseren Augen verwandelt sich der Fleck am Himmel in einen wabernden, gelben Ball, bei dem sogar Lava-Eruptionen zu sehen sind. Fantastisch! Von daher braucht *Unreal 2* wohl selbst die id-Konkurrenz nicht zu


Der Kammerjäger hatte wohl die zwei schießwütigen Außerirdischen im Abstellraum übersehen.


Entlarvt: Der Marlboro-Mann (rechts) spielt die Hauptrolle in Forrest Gump 2

fürchten. „*Doom 3* wird wahrscheinlich über ein Jahr später erscheinen und sehr viel höhere Hardware-Voraussetzungen haben", erklärt Worch. „Vom Stil her sind beide Spiele ohnehin unterschiedlich."

GAR NICHT BLÖD

Momentan feilt Legend Entertainment noch an Dingen wie den Anzeigen im Spiel oder der Gegner-Intelligenz. Letztere beeindruckt uns bereits jetzt. In einer Mission dürfen Sie beispielsweise Plasmafeld-Generatoren aufbauen. Das sind Energiezäune, die den Gegner aufhalten sollen. Die Burschen laufen allerdings nicht einfach stur dagegen, sondern suchen alternative Wege oder zerstören die Geräte. Im Gegenzug bauen die Feinde zur eigenen Deckung ebenfalls solche Schilde auf. Klingt gut? Ist gut! „Wenn in den vergangenen Wochen nicht *Neverwinter Nights* und *Warcraft 3* rausgekommen wären, hätten wir es vielleicht sogar bis Herbst schaffen können", bedauert Worch. Zum Glück zwinkert er dabei. Also wirklich, Herr Senior-Level-Designer: Sie kosten uns noch den letzten Nerv! JOACHIM HESSE

UNREAL 2

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Legend Ent./Infogrames
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	September 2002
VERGLEICHBAR:	Gunman Chronicles
INTERNET:	www.unreal2.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Gehören Sie auch zu denjenigen, die ungeduldig die Tage zählen, bis *Unreal 2* erscheint? Das hat bald ein Ende. *The Awakening* könnte der bester Ego-Shooter sein, der dieses Jahr in die Läden kommt. Doch selbst wenn Legend das Spiel versieben würde, bestünde Hoffnung: Dadurch, dass die Entwickler alle notwendigen Editoren mitliefern, ist mit Mods aus der Fan-Gemeinde zu rechnen. Wer weiß, vielleicht aktiviert sogar jemand den brachliegenden Programmcode des Mehrspielermodus? Nichts ist unmöglich.



Deine Mama war ein Eichhörnchen, dein Papa eine Echse: Bei solchen Beleidigungen sollten Sie mit Handgreiflichkeiten rechnen.

Mächtiges Rohr!

In UNREAL TOURNAMENT 2003 brennen Sie Ihren Gegnern mit dicken Wummen ein Loch ins Fell. Das kann gefährlich werden. Die griesgrämigen Pelzfressen ballern nämlich scharf zurück.

Weihnachten ist dieses Jahr bereits Ende August. Dann soll *Unreal Tournament 2003* die Regale der Fachläden zieren. Kleiner Appetithappen gefällig? Dass mehr als 30 Szenarien auf dem Programm stehen, dürfte Ihnen als treuer PC-ACTION-Leser natürlich nicht entgangen sein. Falls doch: Ab in die Ecke, kräftig schämen und anschließend Ausgabe 06/2002 durchschmökern. Fertig? Okay, genug der Strafe, kommen wir zum Wesentlichen zurück. Hitzige Gefechte in schnöden Fabrikhallen, verlassenen Weltraum-Basen und gotischen Festungen gehören der Vergangenheit an. Epic Games schickt Sie lieber in die freie Natur. Nun ja, nicht ganz Natur. Schließlich toben Sie sich nicht nur in Dschungel-Arealen, Lavahöhlen und auf Gletschern die Zockerseele aus dem Leib, sondern hetzen auch durch die Gänge eines modernen Sicherheitstraktes. Atmosphärische Klänge aus dem Techno-Bereich runden das Ambiente der Kampfzonen ab. Um den Schießwütigen der ersten Stunde ein heimisches Gefühl zu geben, feiern einige Schauplätze des indizierten Vorgängers ein Comeback. Beispielsweise die Deathmatch-Karte Curse und das Capture-the-Flag-Gelände Lava Giant. Natürlich grafisch aufpoliert, aber immer noch erkennbar.

EIGENES WAHL-PROGRAMM

Auch wenn das Spiel inoffiziell als Mehrspieler-Gegenstück zu *Unreal 2* gehandelt wird, muss sich der Solisten-Part von *UT 2003* nicht verstecken. Bei der Hintergrundgeschichte bleibt an sich alles beim Alten: Sie schlüpfen in die Rolle eines Gladiators und kämpfen sich mit einer Mannschaft in einer Liga bis an die Spitze. Ihr Team umfasst maximal zwölf Mitstreiter. Diese greifen Ihnen tatkräftig unter die Arme und verbessern ihre Fähigkeiten durch errungene Siege. Ergo: Bots, die nur dümmlich im Weg rumstehen, sind passé. Ebenso die Zeiten, als Hinz und Kunz mit dem Roboter-Model Xan auf den Servern rumhüpften. Denn die Auswahl an Figuren ist groß. Zur Bestimmung Ihres Alter Ego stehen 48 Protagonisten auf der Matte, die sechs Rassen angehören: Aliens (Predator-Verschnitt), Juggernauts (genmanipulierte Soldaten), Egyptians, Black-Ops (Söldner), Ro-



Wozu viel Geld in eine Lichtanlage stecken, wenn dieser Kerl den gleichen Effekt erzielt?

Sie dachten, Sie könnten sich mit der Nummer „Der wie ein Wolf hüpft" aus der Affäre ziehen? Nichts da.

Kraftprotze unter sich: Die Juggernauts könnten auch der Mucki-Bude von nebenan entsprungen sein. Denselben Gesichtsausdruck haben sie jedenfalls.

UT 2003

GENRE:	Ego-Shooter
ENTWICKLER:	Epic Games/Infogrames
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Ende August
VERGLEICHBAR:	Mobile Forces, Tribes 2
INTERNET:	www.infogrames.de

bots und Nightmares (Freddy lässt grüßen). Neben dem äußeren Erscheinungsbild unterscheiden sich die Spielermodelle auch hinsichtlich ihrer Eigenschaften. Beispielsweise bewegen sich die Aliens schneller durchs Gelände, während die Egyptians wegen ihrer Adleraugen genauer zielen. Im Mehrspielermodus können Sie auf diese Vorzüge nicht zurückgreifen.

DIE VOLLE DRÖHNUNG

Abwechslung wird im Mehrspielermodus groß geschrieben. Gleich fünf Varianten wollen Sie ans Netz fesseln: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Double-Domination und Bombing Run. Der letzte Modus reiht sich als Neuling in das bekannte Quartett ein. Sie hechten zur Mitte der Karte, schnappen sich die dort befindliche Bombe und tragen das gute Stück in die feindliche Basis. Mit „einfach ablegen und zurückrennen" ist es jedoch nicht getan. Ähnlich einem Handball-Match müssen Sie Ihre heiße Ware in ein dafür vorgesehenes Tor bugsieren. Während Sie eine „tragende" Rolle spielen, ist die Benutzung der Waffen und des Translocators nicht möglich. In puncto Schießeisen wurden die Bezeichnungen und Funktionen einer Generalüberholung unterzogen. So starten Sie Ihr Gefecht nicht mehr mit dem schwächlichen Enforcer, sondern halten zu Beginn die Assault-Rifle in Ihren Händen: eine wirkungsvolle Kombination aus Mini-Raketenwerfer und Schnellfeuerpistole. Traurige Nachricht für alle Freunde der Razor-Blade: Ihr scharfes Schätzchen ist nicht mehr mit von der Partie. Macht nichts, es fetzt auch so genug. TANJA BUNKE

KOMMENTAR

TANJA BUNKE



Schweiß bildet sich auf meinen Handflächen. Die Nerven sind gespannt wie ein Regenschirm. Nur noch wenige Wochen und ich darf das potenzielle Meisterwerk auf meine Festplatte bannen. Bis dahin muss ich mich leider mit der Erinnerung an das *UT 2003*-Event begnügen und weiter die Screenshots anbeten. Also, liebes Team von Epic Games: Schickt bitte endlich ein Testmuster, damit wir und auch unsere Leser mehr von den grafischen Raffinessen, dem ausgeklügelten Spielsystem und der Waffenbalance sehen.



- 57 Waffen (11 neue)
- Über 150 Waffen-konfigurationen
- Nachtsicht, IR und Herzschlagsensor
- Vereinfachte Planungsphase
- Realistischere Aktionsphase
- Unreal-2-Engine

Auf die Knie!

Die Profis von Rainbow Six lernen in RAVEN SHIELD auch noch robben. Da haben Terroristen keine Chance mehr.

AUF DVD

Spielszenen aus Raven Shield

So agieren Anti-Terror-Kommandos in Raven Shield.

Scheiße! Hat jemand meine Kontaktlinse gesehen? Irgendwo hier muss sie doch sein!

Die neue Disziplin Synchronschlafwandeln birgt einige Gefahren.

Gleicher Hintergrund, neues Spiel: Im dritten Teil zur Serie *Rainbow Six* erhält Ihr Anti-Terror-Team neue Fähigkeiten und verbessertes Hightech-Spielzeug. Hersteller Red Storm legt noch mehr Wert auf Realismus. Ihre Spezialeinheiten können beispielsweise schleichen, kriechen und in die Hocke gehen. Sprinten und springen hingegen ist nicht möglich, schließlich bewegt sich ein Profi immer nur so, dass er seine Waffe in kürzester Zeit zielsicher einsetzen kann. Wem das nicht gefällt, der muss die Hoffnung nicht aufgeben. Die Verkaufsversion soll einen Editor enthalten, mit dem sich relativ einfach Mods erstellen lassen. Zusätzliche Gegenstände sind leicht zu integrieren. Aber auch ein Mod, der Ihren Spielfiguren auf die Sprünge hilft, sollte möglich sein. Genießen Sie bis dahin die Stille in *Raven Shield*, die nicht ständig durch das genretypische „huah, huah", sondern schlimmstenfalls von Waffenlärm unterbrochen wird.

DEN EINSATZ PLANEN

Bevor Sie mit Ihren Teams den Terroristen auf die Pelle rücken, müssen Sie den Einsatz wie in *Rainbow Six* penibel planen: Sie bestimmen über die Auswahl der Spezialisten, die Ausrüstung sowie die exakte Vorgehensweise am Einsatzort mehrerer Teams gleichzeitig. Zur Ausrüstung gehören neben dem bekannten Herzschlagsensor und der Nachtsichtbrille erstmals auch Infrarotgeräte. Jedoch setzen nur Scharfschützen Wärmesichtgeräte ein, mit denen sich Gegner sogar durch Wände und Türen erspähen lassen. Die 57 Waffen dürfen Sie mit Zusätzen versehen, beispielsweise mit Schalldämpfer, Minizielfernrohr oder extragroßen Magazinen. So ergeben sich über 150 Kombinationsmöglichkeiten. Die Planungsphase selbst will Red Storm grafisch aufpeppen und gleichzeitig einfacher gestalten. Das ist auch dringend nötig, denn vielen Action-Spielern war die strategische Vorarbeit in *Rainbow Six* und *Rogue Spear* viel zu langwierig.

... UND ACTION!

Ihre Teams treffen gleichzeitig am Einsatzort ein und beginnen sofort, Ihren Plan in die Tat umzusetzen. Größere Außenmissionen und Fahrzeu-



Beim Versteckspiel in der Bank haben wir eine granatenstarke Überraschung parat.

Kalte Hände? Das wird der Freundin gar nicht gefallen!

Mir stinkt's gewaltig! Kann hier mal einer lüften?

Ich muss mal dringend: Die Schlange vor der Herrentoilette ist zu lang.

ge haben in *Raven Shield* keinen Platz. Die Entwickler konzentrieren sich aufs wesentliche Geschehen: Gebäude stürmen, Geiseln retten, Bomben entschärfen und jeglichen Widerstand beseitigen. Dabei muss alles wie am Schnürchen klappen, denn bereits der kleinste Fehler kann tödlich sein. Wie in der Realität eben. Dementsprechend perforieren Kugeln ohne Probleme Fenster und Türen. Nur Mauern stellen eine widerstandsfähige Deckung dar. Großkalibrige Flinten durchschlagen in der Wirklichkeit allerdings sogar Wände, aber Red Storm verzichtet bewusst auf dieses Feature. Genauso wie auf Querschläger. Aus gutem Grund, denn sonst wäre das Spiel zu stark von Zufällen abhängig. Realismus ja, aber nicht auf Kosten des Spielspaßes.

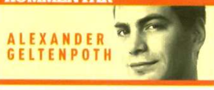
COOL BLEIBEN

Selbst in der Hitze des Gefechts bleibt *Raven Shield* ein taktischer Shooter. Unvorsichtige Aktionen bestraft das Spiel hart. Eine Speicherfunktion während der Actionphase existiert nicht! Sie müssen diese Minuten in einem Stück und fehlerfrei durchstehen. Dafür haben Sie einen entscheidenden Vorteil gegenüber den Terroristen: Das Überraschungsmoment ist auf Ihrer Seite. Per Herzschlagsensor machen Sie die Positionen potenzieller Gegner auch ohne Sichtkontakt ausfindig. Sprengen Sie Türen auf, um die Terroristen zu überraschen. Blendgranaten betäuben die Gegner kurzzeitig. Doch auch Sie selbst erkennen für einige Sekunden wenig, sind leicht benommen und nehmen wegen der Explosion keine Geräusche wahr. Ansonsten können Sie in *Raven Shield* allein durch das Gehör Ihre Gegner ausmachen und schließlich ausschalten. Schrittgeräusche verändern sich abhängig vom Bodenmaterial. Das ist sehr nützlich, da Sie auf unerwartete Ereignisse flexibel reagieren können. Als Anführer des Teams dürfen Sie jederzeit vom Plan abweichen und neue Befehle geben. So kommen Liebhaber von Ego-Shootern doch noch auf ihre Kosten – und Terroristen haben wirklich keine Chance. ALEXANDER GELTENPOTH

RAVEN SHIELD

GENRE:	Actionspiel
ENTWICKLER:	Red Storm
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	November 2002
VERGLEICHBAR:	Rainbow Six
INTERNET:	www.ravenshield.de

KOMMENTAR

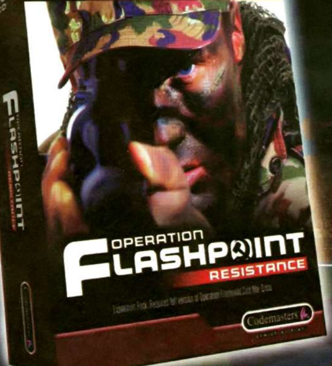


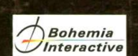
Red Storm robbt sich langsam an den perfekten Taktik-Shooter heran. Die Konsequenz ist jedoch, dass sich die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger in Grenzen halten. Immerhin sorgt die *Unreal 2*-Engine für eine deutlich bessere Grafik. Die Kombination aus Editor und Mehrspielermodus sichert Spielspaß für lange Zeit.


Objectives


OPERATION
FLASHPOINT
RESISTANCE


YOUR MISSION:
RESISTANCE!


PC CD-ROM
EXPANSION PACK
OPERATION
FLASHPOINT
RESISTANCE
Codemasters


Bohemia
Interactive
STUDIO





Anfängerfehler: Den Bahnhof mit dem Flugplatz verwechselt.

- 21 Hauptmissionen
- 13 Waffen
- Verfolgerperspektive
- Autorennen
- Linearer Spielablauf
- Eigene Engine LS3D

Das ist super, Mann!

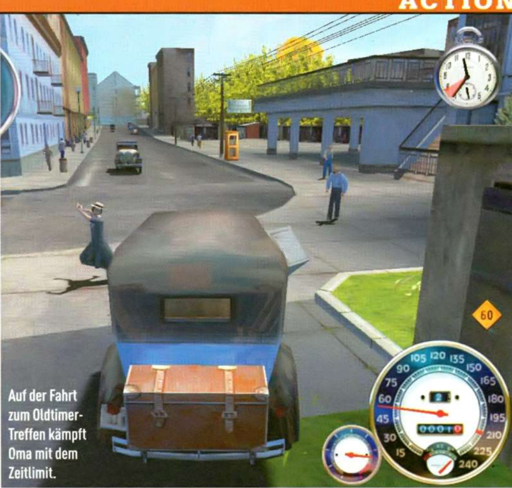
In MAFIA fliegen nicht nur fremde Männer durch die Luft, der Spieler legt auch Agent Scully aus Akte X flach.

Brünette Haare, Schlafwagenblick ... die Ähnlichkeit ist frappierend. Ist das nun Dana Scully aus der bekannten Fernsehserie auf ProSieben oder nur eine Doppelgängerin? Zumindest arbeitet die Dame in *Mafia: The City of Lost Heaven* nicht beim FBI, sondern in einer Bar. Wie dem auch sei, Ihr Alter Ego Tommy wäre kein echter Macho, würde er das Weib zu fortgeschrittener Stunde nicht nach Hause begleiten. Und wer weiß, vielleicht lernen Sie den Scully-Verschnitt ja dabei näher kennen. Sie tippeln also gemeinsam über den Bürgersteig und tauschen Belanglosigkeiten aus. Aber hey, das ist ein Actionspiel und keine Verabredungssimulation! So versperren Ihnen und Ihrem weiblichen Schützling in einer Seitengasse drei Männer den Weg. „Was ist los?", fragt der eine. „Gestern bist du noch alleine hier vorbeigekommen, Pussycat, und heute hast du einen Bewunderer." Der Typ sucht Streit. Eindeutig. Jetzt nur keine Schwäche zeigen, eine Frau will beeindruckt werden: „Würde ich in euren Schuhen stecken, würde ich schnell das Weite suchen!", erwidern Sie selbstbewusst den Wegelagerern. „Andernfalls könnte euch etwas Unangenehmes zustoßen." Gut gebrüllt, Tiger. Mit Ihnen, einem aufstrebenden Mitglied der Mafia-Familie, ist eben nicht zu spaßen. Das sehen Ihre Gesprächspartner jedoch anders. „Abwarten, Lover-Boy", raunzt der Anführer, zieht ein Messer und geht mit seinen Kumpanen auf Sie los.

ZEIT WIRD'S

Tja, die 30er-Jahre. Eine harte Zeit. Genau das Richtige für ein Actionspiel. Über *Mafia* haben wir dementsprechend schon mehrfach berichtet. Mittlerweile befindet sich die Gangstersimulation in der finalen Testphase. „Seit Mai bügeln die Entwickler nur noch kleinere Fehler aus, schrauben ein wenig an der Grafik und der Gegnerintelligenz", verrät Markus Wilding vom Herausgeber Take 2 bei seinem Besuch in der PC-ACTION-Redaktion. In seinem Gepäck: ein Rechner mit 1,7 Gigahertz, einer Geforce3-Karte und der jüngsten Version von *Mafia* auf der Festplatte. Das Gauner-Epos ist komplett spielbar und macht eine sehr gute Figur. „*Mafia* ist zu 95 Prozent fertig und wir planen, es Ende Juli, Anfang August zu veröffentlichen." Falls Ihnen beim Vergleich des Testrechners mit Ihrer eigenen PC-Gurke spontan schlecht geworden sein sollte: Laut den tschechischen Entwicklern Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*) be-


Peter Bond überzeugt sich vom ordnungsgemäßen Zustand seines ehemaligen Arbeitsplatzes.


Auf der Fahrt zum Oldtimer-Treffen kämpft Oma mit dem Zeitlimit.


Nach einer wilden Verfolgungsjagd sanken die Sieger erschöpft zusammen.


Obwohl Tommy beteuert, nichts mit einem gewissen Fox Mulder am Hut zu haben, lässt die aufdringliche Brünette nicht locker.

gnügt sich das Spiel auch mit 500 Megahertz, 96 Megabyte Arbeitsspeicher, 1,8 Gigabyte Festplattenplatz und einer 16-Megabyte-Grafikkarte.

BÖSES BLUT

Mafia ähnelt einem guten Gangster-Film und spielt sich dementsprechend spannend. Sie dürfen schleichen, ballern, Auto fahren und natürlich tiefsinnige Gespräche mit den verkorksten Gestalten von Lost Heaven führen: Sie erledigen eben alles, was das Herz eines Computer-Mafioso schneller schlagen lässt. Ob die zahlreichen Dialoge noch übersetzt werden, ist nicht entschieden. Fest steht für die deutsche Version bislang nur, dass man sie entschärft. Es gibt hier weder Blut, noch können Sie Fußgänger überfahren. Am Spielablauf ändert sich aber nichts. Über Botengänge, Geldeintreiber- und andere Gefälligkeitsjobs arbeiten Sie sich in der Salieri-Familie nach oben. Illusion Softworks kombiniert dabei geschickt Baller-, Rätsel- und Rennspiel-Elemente. In einer Mission klaut Tommy zum Beispiel einen Rennwagen, damit seine Kumpanen den Motor manipulieren können. Schon gewinnt tags darauf der Fahrer, auf den die Familie gewettet hat. Fies, oder?

UND EINE PRISE SEX

Gerade die kleinen Details, wie etwa ein bedauernswerter Selbstmörder, der nachts auf einem Brückengeländer steht, geben dem Spiel die richtige Würze. Damit die Sache auch auf Dauer unterhaltsam bleibt, schalten Sie nach und nach neue Flitzer und Optionen für den Freeride-Modus frei. Hier dürfen Sie ohne Druck in der Stadt herumdüsen. Doch zurück zu Scully. Sie wissen schon: die Lady, die Sie nach Hause bringen sollten. Sie möchten bestimmt wissen, wie der Abend weitergeht, oder? Nun, zunächst vertrimmen Sie (hoffentlich) die Angreifer nach Strich und Faden. Anschließend geleiten Sie das Mädel auf ihr Zimmer. „Dieser Abend wird langsam interessant", sagen Sie zu sich selbst, als Sie auf dem Bett Platz nehmen. Doch halt! Wir möchten nicht zuviel verraten. Alles Weitere dürfen Sie ab Anfang kommenden Monats selbst herausfinden. Hehe ... JOACHIM HESSE

MAFIA

GENRE:	Action
ENTWICKLER:	Illusion Softworks/Take 2
FERTIG ZU:	95%
ERSCHEINT:	August 2002
VERGLEICHBAR:	GTA 3
INTERNET:	www.mafia-game.com

KOMMENTAR

JOACHIM HESSE



Ich glaube, mit *Mafia* gelingt Illusion Softworks der große Wurf. Alles deutet auf einen Spitzentitel hin, der Vergleiche etwa mit dem hochgelobten *GTA 3* nicht zu scheuen braucht. Warum auch? Das Spiel sieht ohnehin besser aus und spielt sich durchaus eigenständig. Ich fange jedenfalls schon mal an, etwas Schutzgeld für die Verkaufsversion zu sparen.



Neulich auf der Gummibaum-Plantage: So schauen die Schädlingsbekämpfer der Zukunft aus.

Husch, husch, in den Busch!

In PLANETSIDE sollen pro Server rund 3.500 Schießwütige gegeneinander antreten. In drei Gruppierungen, mitten in der Pampa. Das kann eng werden. Für Sie ist aber bestimmt noch ein Eckchen frei.

Kennen Sie das auch? Sie zocken Ihren Lieblings-Shooter, bis der Monitor raucht, finden sich in den Spiel-Karten besser zurecht als in Ihrer Wohnung und zählen bei den Internet-Gefechten zu den ganz großen Ballermännern. Und dann kommt der Tag, wo trotz zahlreicher Modifikationen eine Auseinandersetzung der anderen gleicht. Kurz: Langeweile setzt ein. Was nun? Den Geldbeutel mit dem Erwerb eines weiteren Ego-Shooters belasten, bei dem sich vielleicht derselbe Effekt einstellt? Ergibt nicht wirklich Sinn. Um auf Dauer zu motivieren, braucht es in diesem Genre neue Ideen. Beispielsweise ein Mehrspieler-Spektakel, das nicht nur Ihren geübten Waffeneinsatz fordert, sondern auch rollenspieltypische Elemente besitzt. Wo Sie quasi eine intensive Beziehung zu dem Protagonisten aufbauen und dessen Fähigkeiten durch Levelanstiege verbessern. So etwas gibt es nicht? Stimmt. Denn *PlanetSide* ist noch in der Mache.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Bevor Sie sich in das actiongeballte Langzeit-Abenteuer von Verant Interactive stürzen, dürfen Sie sich mit einer Charakter-Generierung à la *Dark Age of Camelot* befassen. Über ein Dutzend Berufe stehen Ihrem Alter Ego zur Verfügung. Auf der Liste steht unter anderem Mediziner, Scharfschütze, Pilot, Taktiker und Computer-Hacker. Ist die Entscheidung gefallen, müssen Sie sich einem von drei Herrschaftsgebieten zu-



Von der Seite mit Schmackes: Die Protagonisten haben ganz schön Zunder im Rohr.



Jetzt noch ein schmuckes Standgebläse eingebaut und ab in die weiten Dünen.

PLANETSIDE

GENRE: Online-Shooter
ENTWICKLER: Verant/Sony/Ubi Soft
FERTIG ZU: 70%
ERSCHEINT: März 2003
VERGLEICHBAR: Anarchy Online, Tribes 2
INTERNET: planetside.station.sony.com

ordnen – der Terranischen Republik, dem neuen Konglomerat oder Vanu Sovereignty. Damit Sie in der Hitze des Gefechtes nicht Ihre eigenen Mannen massakrieren, unterscheiden sich die Rüstungen hinsichtlich ihrer farblichen Gestaltung. Dann gilt es, kräftig Gegner zu meucheln und Erfahrungspunkte zu sammeln. Dadurch werden die Klamotten im Lauf der Zeit immer fescher. Tragen Sie zunächst beispielsweise blauschwarze Schattierungen auf dem Brustpanzer, kommen mit dem Aufstieg in einen neuen Rang Symbole und Markierungen hinzu.

MACH MIR DEN RAMBO!

Im Kampf zählt nicht nur die Waffenfertigkeit, sondern vor allem die richtige Ausrüstung. Für ein stattliches Entgelt erhalten Sie bei den Händlern Implantate, die Ihre Statuswerte (Stärke, Schnelligkeit, Geschick etc.) verbessern. Befindet sich noch ausreichend Knete auf dem Konto, dürfen Sie in der Waffenkiste wühlen. Die Palette setzt sich aus „reichsspezifischen" und „allgemein zugänglichen" Schießeisen zusammen und reicht von Maschinengewehren über Granatwerfer bis zu Schrotflinten mit eingebautem Nachtsichtgerät. Damit sich die virtuellen Charaktere nicht gegenseitig auf die Zehen latschen, gliedert sich die Welt von *PlanetSide* in mehr als zehn Kontinente. Jedes Gebiet misst mindestens 64 Quadratkilometer. Zu Fuß ist das ein beträchtliches Stück Weg. Schneller und ungefährlicher bewältigen Sie Mammut-Distanzen mit diversen Flug- und Fahrzeugen. Während sich ein Spieler hinters Lenkrad hockt, bedienen Sie das eingebaute Waffensystem und pfeffern Ihren Feinden schmerzvolle Salven entgegen. Kabumm! TANJA BUNKE

KOMMENTAR



TANJA BUNKE

Mit *PlanetSide* verhält es sich ähnlich wie mit *Halo* für den PC: Mit jeder Vorschau erhöht sich die Wartezeit um ein weiteres Jahr. Aber innovative Ideen brauchen schließlich eine gewisse Reifedauer, bis die Umsetzung die Zocker-Festplatten zieren darf. Trotz meiner Begeisterung für die grafische Gestaltung und spielerische Raffinesse zermürbt ein Gedanke mein kleines Hirn: Wie will Verant Interactive das Ping-Problem lösen, ohne europäische und amerikanische Spieler voneinander zu trennen?



Fies! Während der Bomberpilot seine Kiste steuert, nimmt der Heckschütze mit dem MG die feindliche Stellung unter Beschuss.

- 16 umfangreiche Karten
- Authentische Schauplätze des Zweiten Weltkriegs
- 5 Charaktere
- Kämpfen Sie aufseiten der Japaner, Deutschen, Amerikaner oder Briten
- Über 35 Fahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe steuerbar
- 30 Handfeuerwaffen
- Mehrspielermodus für bis zu 64 Spieler
- Einzelspielermodus mit KI-gesteuerten Bots

Das ist dein Ballermann!

Aus Schweden kommen IKEA, Saab, Volvo, der Elchtest und Absolut Vodka. Noch was? Ja, der aussichtsreichste Counter-Strike-Killer aller Zeiten: BATTLEFIELD 1942!

Knnaarrzzz ... pfiiieeep ... zzzzzsch ... „Brauchen Verstärkung, stehen unter schwerem Beschuss." ... KAWUUMMM ... „Können Stützpunkt nicht länger halten ..."... knarrrrzz ... raussschh ... „Hier Hauptquartier! Verstanden. Luftunterstützung ist in zwei Minuten da. Stützpunkt unbedingt halten!"... zzzzzzscchh ... „An alle verfügbaren Einheiten: Gegenangriff im Süden bei Stützpunkt B2 starten! Schwere Offensive der Alliierten droht unsere Linien zu durchbrechen!" ... knnnarrrzzzz ... pfiieeeep. Herzlich willkommen auf den virtuellen Schlachtfeldern von *Battlefield 1942*, auf denen wir uns die vergangenen Wochen im geschlossenen Beta-Test tummeln durften. Entwickelt wird das historische Actionspektakel von der schwedischen Softwareschmiede Digital Illusions, die zuvor lediglich durch das Rennspiel *Motorhead* in Erscheinung trat.

BEDEUTENDE SCHLACHTEN

Wie der Name erahnen lässt, spielt das militärische Schwedenhäppchen mitten im Zweiten Weltkrieg. Sie schlüpfen in die Uniform eines Scharfschützen, Panzerjägers, MG-Schützen, Pioniers oder Sanitäters und kämpfen aufseiten der Alliierten (USA, England, Russland) oder der Achsenmächte (Deutschland, Japan) in den 16 bedeutendsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Darunter sind die Invasion in der Normandie am Omaha Beach, der Sturm auf Tobruk, die Schlacht um Berlin und der Kampf um Stalingrad. Zwar bietet *Battlefield 1942* auch einen umfangreichen Einzelspielermodus, bei dem Sie mit der Großmacht Ihrer Wahl mit und gegen ausgesprochen clevere Bots in die Schlacht ziehen können. Doch das Herzstück des Spiels ist der Mehrspielermodus. Hier bekriegen sich bis zu 64 Spieler im Netzwerk oder Internet. Die Schwäche vieler Konkurrenten scheint hierbei das große Plus von *Battlefield 1942* zu sein: Trotz eines nur durchschnittlichen Pings störten uns bei einer gigantischen Schlacht mit über 20 Teilnehmern keine nervigen Lags! Folglich sollte es für den Netzwerkcode ein Leichtes sein, noch größere Gefechte zu bewältigen.

WO GEHT'S HIER ZUR FRONT?

Im Mehrspielermodus stehen drei Spielmodi zur Auswahl. Neben den klassischen und durchweg spaßigen Team-Deathmatch und Capture-the-Flag entpuppt sich der Conquest-Modus, der ohne Zeitbegrenzung gespielt wird, als unterhaltsamste Variante. Ziel des Spiels ist es, alle Basen der gegnerischen Gruppe zu erobern. Die angreifende Partei startet ihre Offensive entweder von einem festen Stützpunkt aus oder muss versuchen, übers Wasser an Land

zu gelangen – unterstützt von ein paar Flugzeugen, leichter Artillerie und einigen Landungsbooten. Omaha Beach ist mit seiner erschreckenden Realitätsnähe zweifelsohne eine der herausforderndsten und bedrückendsten Karten, die *Battlefield 1942* zu bieten hat. Wer im Conquest-Modus stirbt, erwacht nach zehn bis zwanzig Sekunden wieder zum Leben und kann weiterkämpfen. Verloren hat die Fraktion, die alle Basen an den Gegner abtreten musste oder deren anfangs gut gefülltes Respawn-Konto kein Guthaben mehr aufweist.

TAKTIK-SHOOTER?

Bei *Battlefield 1942* begeistert das permanente „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl. Müssen Sie bei dem weniger actionlastigen *Operation Flashpoint* auf dem Weg zum nächsten Einsatz oftmals minutenlang durch die Botanik laufen, ist bei Digital Illusions' Kriegsspiel überall und andauernd was los. Feindliche Flugzeuge greifen an, Panzer nehmen Ihren Bunker unter Beschuss oder eine Horde Infanteristen stürmt Ihren Stützpunkt – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. Doch auch *Battlefield 1942* bietet eine angenehme Portion taktischen Tiefgangs, wie ihn gerade *Counter-Strike*-Spieler schätzen dürften. Geschicktes Vorgehen macht Sinn, um am Ende als Sieger vom virtuellen Schlachtfeld zu gehen. Eine Übersichtskarte zeigt Ihnen jederzeit Ihre Position, alle Stützpunkte und die feindlichen Aktivitäten an. Mit den F-Tasten senden Sie per Funk Anweisungen und Hilferufe an Ihr Team. Wenn das nicht reicht, lassen sich mittels Chat-Leiste jederzeit Nachrichten tippen.

SCHICKE OPTIK!

Keine Sorge, Sie müssen die gigantischen Schlachtfelder nicht nur zu Fuß durchqueren und Ihre Gegner mit MG, Pistole oder Granatwerfer aufs Korn nehmen. Zusätzlich können Sie per Tastendruck in über 35 Fahrzeugen Platz nehmen – vom einfachen Jeep über Truppentransporter bis zum tonnenschweren Panzer. Des Weiteren dürfen Sie ganze Kriegsschiffe manövrieren und – besonders genial – mit diversen Flugzeugtypen Jagd auf den Feind machen. Wem das noch nicht genügt, der klemmt sich hinter Flugabwehrgeschütze, stationäre MGs oder Kanonen. Und das rockt so richtig! Optisch kann sich das Ganze für einen Mehrspieler-Shooter sehen lassen. Die Grafik ist detailliert und lässt sich bei langsameren Verbindungen oder älteren PCs in Auflösung und Detailgrad problemlos herunterfahren. Was will man mehr? CHRISTIAN SAUERTEIG



Feuer frei! Mit einem stationären MG nehmen wir aus lauter Verzweiflung einen Panzer ins Visier.

Volles Rohr: Selbst Panzer können befehligt werden.

Komm runter! Per Tastendruck setzen Sie sich hinter die Flag und nehmen feindliche Flieger aufs Korn.

BATTLEFIELD 1942

GENRE: Action
ENTWICKLER: Digital Illusions/EA
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: Oktober 2002
VERGLEICHBAR: Operation Flashpoint
INTERNET: www.battlefield1942.com

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Battlefield 1942 ist ein Actionspektakel der Superlative, aber keinesfalls ein kriegsverherrlichendes Spiel. Auch hier ist es beklemmend, in einem kleinen Landungsboot vor dem Strand von Omaha Beach dem deutschen Mündungsfeuer entgegenzuschippern. Doch wenn ich dann nach dem zehnten Versuch zum Strand durchdringe und meine Gegenspieler mit ein paar Handgranaten ausräuchere, ist das mehr als befriedigend. Keine Frage, *Battlefield 1942* hat das Zeug zum Hit!



Im Scharfschützenmodus können Sie aus sicherer Entfernung eiskalt zuschlagen.



Rambos sind hier chancenlos: Nur wer geschickt vorgeht, überlebt.

Wie man sehen kann, war Roberto Blanco mit Ihrem Service zufrieden und winkt sehr freundlich.

Sozialkritik pur! Können Taxen und U-Bahnen nicht friedlich nebeneinander existieren?

Lassen Sie ruhig die Sau raus. Für besonders gefährliche Fahrmanöver gibt es nämlich Bonuspunkte.

Oh nein, lass bitte keinen fahren!

Aus Filmen wissen wir: Taxifahrern ist nicht zu trauen! Es könnte ein Psychopath sein. Zum Glück dürfen Sie bei CRAZY TAXI selbst hinters Steuer.

Vor einigen Jahren erschien Segas Dreamcast-Konsole. Obwohl es eine Menge toller Software gab, floppte sie gnadenlos. Einer der größten Hits war die Arcade-Raserei *Crazy Taxi*. Genau dieser Klassiker erscheint nun für den PC. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Sie schlüpfen in die Rolle eines Taxifahrers und haben nur ein Ziel: so viele Fahrgäste wie möglich an den gewünschten Zielort zu karren. In möglichst kürzester Zeit. Erst die Tatsache, dass man sich nicht an irgendwelche Verkehrsregeln halten muss, macht den besonderen Charme des Titels aus. *Carmageddon 3*-Fans werden aber enttäuscht, denn Passanten können nicht überfahren werden. Die flotten Fußgänger schaffen es immer wieder, sich – ähnlich wie Osama Bin Laden – in Sicherheit zu bringen.

GELDGEIL

Es gibt drei männliche und einen weiblichen Fahrer, aus denen Sie wählen dürfen. Alle vier haben das gleiche Ziel: möglichst schnell Kohle machen! Sobald man sich für einen Chauffeur entschieden hat, beginnt die Jagd nach Kundschaft. Zu diesem Zweck heizen Sie durch zwei riesige Städte und bringen Ihre Kundschaft von A nach B. Je schneller man ist, desto mehr Kohle sackt man ein. Es gibt mehrere Spielmodi, wobei der Crazy-Box-Mode am meisten heraussticht. In diesem müssen Sie eine Vielzahl von abgedrehten Einzelaufgaben erfüllen, die von Auto-Weitsprung bis Drift-Kombo-Test reichen. Die PC-Fassung und das Dreamcast-Original gleichen sich übrigens wie ein Ei dem anderen. Dies gilt sowohl in spielerischer als auch in grafischer Hinsicht. Letztere ist nicht so prall. Ein neues PC-Spiel sollte eigentlich besser aussehen als ein über zwei Jahre alter Konsolen-Titel. Aber wie sagte schon die Charakter-Darstellerin Gina Wild so schön: „Es zählen nur die inneren Werte!" AHMET ISCITÜRK

CRAZY TAXI

GENRE:	Rennspiel
ENTWICKLER:	Strangelite
FERTIG ZU:	90%
ERSCHEINT:	Juli 2002
VERGLEICHBAR:	Midtown Madness
INTERNET:	www.empireinteractive.com

KOMMENTAR

AHMET ISCITÜRK



Dieses Spiel hat einiges mit mir gemeinsam. Es ist uralt und trotzdem geil. Für einen ursprünglichen Konsolen-Titel spielt es sich am PC sehr angenehm. Der Fun-Punk-Soundtrack ist schrecklich. Aber es gibt ja Leute, die so etwas mögen. Fazit: das perfekte Spiel, um zwischendurch ein paar Runden zu drehen und den persönlichen Highscore zu verbessern.



- 20 authentische Edel-Karossen
- 4 Spielwelten mit 12 Strecken
- 3 Spielmodi mit je 33 Herausforderungen
- Verfolgungsjagden mit der Polizei
- Rockiger Soundtrack von Uncle Cracker und Co.
- Kein Mehrspielermodus

Platz da, du mit deinem Mazda!

Mit einer japanischen Reisschüssel beeindrucken Sie höchstens die Dorfbrunnen-Jugend. Als Trost bleiben Ihnen wenigstens die virtuellen Luxusschlitten aus NEED FOR SPEED 6.

Da hatte uns Electronic Arts aber einen ganz schönen Schrecken eingejagt. Als die Kanadier vor wenigen Wochen *Need for Speed 6* (Untertitel: *Hot Pursuit 2*) erstmals ankündigten, sollte es tatsächlich ausschließlich für die PlayStation 2 erscheinen. Skandal! Während erste Spieler aus den Anschlusskabeln ihrer Force-Feedback-Lenkräder bereits suizidtaugliche Schlingen knüpften, ließ EA auf der E3 in Los Angeles doch noch verlauten, an einer PC-Umsetzung zu arbeiten. Puuh! Infos, Screenshots oder gar bewegte Bilder gab es blöderweise aber noch nicht zu bestaunen. Umso größer war die Überraschung, als die Entwickler Anfang Juni mit einer spielbaren Beta-Version von *Hot Pursuit 2* in unseren Redaktionsräumen vorbeischneiten ...

DU SCHAUST GUT AUS!

Entgegen anders lautenden Gerüchten haben die Grafiker und Programmierer der kanadischen EA-Niederlassung die vergangenen zwei Jahre also doch nicht auf der faulen Haut gelegen, sondern im stillen Kämmerlein die Entwicklung des sechsten Teils der erfolgreichen Rennspielserie vorangetrieben. Schwerstarbeit mussten vor allem die Grafiker leisten. Da die veraltete Optik des Vorgängers kurzerhand auf dem Schrottplatz landete, galt es, eine komplett neue Engine aus dem Hut zu zaubern. Diese basiert auf einer umfangreichen Weiterentwicklung der *Motor City Online*-Engine. Das sah beim ausführlichen Probespielen schon prima aus – von einigen für Beta-Versionen typischen Kinderkrankheiten wie gelegentlichen Hängern oder unschönen Clipping-Fehlern abgesehen. Außerdem waren noch nicht alle Strecken integriert. Auch der Fuhrpark bot erst einen Bruchteil der im fertigen Spiel verfügbaren Luxuskarossen. Dafür machte die eingängige Steuerung bereits einen ordentlichen Eindruck: Das Handling der edlen Sportwagen ging nicht nur leicht von der Hand, sondern war – je nach zugeschalteten Fahrhilfen – ziemlich wirklichkeitsgetreu. Allerdings ohne dabei den hohen Realismusgrad eines *Grand Prix 4* oder *F1 2002* zu erreichen. Aber das will die seit jeher arcadelastigere *Need for Speed*-Serie auch gar nicht.

JEDER POPEL FÄHRT 'NEN OPEL

Wie bei den Vorgängern geben Sie auch bei *Hot Pursuit 2* in sündhaft teuren Luxuswagen ohne Rücksicht auf Verluste oder nervige Teilkasko-Versicherungen ordentlich Gas. Die Wahl der Fortbewegungsmittel dürfte das Herz eines jeden Autofahrers höher schlagen lassen. Vergessen Sie Normalo-Karren wie Golf, Opel oder Peugeot! Beim sechsten Teil der *Need for Speed*-Serie nehmen Sie hinterm Steuer solcher Traumwagen wie dem Ferrari 360 Spider, Lamborghini Diablo oder Mercedes CLK-

Sensation! Kanzler Schröders führerlose Wahlkampflimousine ziert ein „N-4-SPD"-Nummernschild!

Die Verfolgungsjagden Bullerei gegen Luxusschlitten bringen am meisten Laune. Hier flüchtet gerade John Romero vor der Polizei.

Dein Freund und Helfer parkt direkt hinter der Kurve und wartet, bis man ihm mit 280 Sachen ins Heck scheppert.

Mutter, der Mann mit dem Koks ist da: In der nächsten Kurve schoss Falco (†) übers Ziel hinaus.

GTR Platz. Es stehen 20 dieser PS-Protze zur Verfügung, die Sie im Lauf des Spiel freischalten müssen. Gleiches gilt für die zwölf Strecken, die Sie durch vier Themenwelten (Gebirge, Tropen, Wald und Meer) führen. Das klingt im ersten Moment etwas knapp, ist es aber nur bedingt: Immerhin handelt es sich um Kurse von mehreren Kilometern Länge, die reichlich fahrerische Herausforderungen und viele versteckte Abkürzungen bieten. Die Optik begeistert nicht nur durch abwechslungsreiche Landschaften und blitzblank polierte Sportflitzer, sondern erstmals durch eine interaktive Umwelt. Neben dem bekannten Gegenverkehr gibt es künftig Passanten und Tiere sowie sehr viel mehr und vor allem detaillierte Streckenrandobjekte. Bei unserer Probefahrt ging beispielsweise eine Tankstelle nach einer bombastischen Explosion komplett in Flammen auf, als wir mit Tempo 160 versehentlich in eine Zapfsäule krachten.

LANGSAM KOMMEN LASSEN ...

Die drei Spielmodi „Herausforderung", „Wettkampf" und „Hot Pursuit" bieten jeweils 33 Rennen mit unterschiedlichen Aufgaben. Sie sollen den Spieler möglichst lange hinterm Steuer halten. Mal müssen Sie ein Duell gegen einen Computergegner gewinnen, ein anderes Mal ein bereits gestartetes Fahrzeug einholen oder den Knockout-Modus siegreich überstehen. Am meisten Laune bringen immer noch die actiongeladenen Verfolgungsjagden mit der Polizei. Als Bulle oder Verkehrsrowdy liefern Sie sich packende Duelle wie in Actionfilmen. Reichten den *Need for Speed*-Cops bei den Vorgängern noch einzelne Straßensperren zum Stoppen von rasenden Rambos, kommt diesmal sogar Unterstützung aus der Luft zu Hilfe: in Form von Hubschraubern, die Raketen verschießen! Für jede gewonnene Herausforderung belohnt Sie das Spiel mit Punkten. Mit denen lassen sich neue Strecken, Fahrzeuge und sonstige Boni freischalten. Schlechte Nachrichten gibt es für alle Freunde rasanter Mehrspieler-Rennen: Ein Internet-Modus ist nicht geplant.

CHRISTIAN SAUERTEIG

NEED FOR SPEED 6

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Electronic Arts
FERTIG ZU: 75%
ERSCHEINT: Oktober 2002
VERGLEICHBAR: Need for Speed: Porsche
INTERNET: www.needforspeed.com

KOMMENTAR




Oh, la, la, la! Bei solchen Schlitten bin ich auch ohne Polygon-Boxenluder freudig erregt! Die actionlastigen Verfolgungsjagden mit der Polizei bringen noch mehr Spaß als zuvor und die frische Grafik-Engine schaut genauso scharf aus wie mein neuer Lamborghini Murciélago. Für mich ist aber unverständlich, warum nur zwölf Strecken in Planung sind.

TEST

Ist es schon durch?

Gibt's was Schöneres als einen gemütlichen Grillabend? In ALIENS VS. PREDATOR 2 ist der Braten schnell gar.


Frischer geht's nicht: Das Grillgut zappelt noch etwas!

Ego-Shooter | Monolith schraubte am schnellsten Grillutensil herum: Ihr Alien ist jetzt im Handumdrehen durchgebraten. Das neueste Update auf v1.096 (d) verändert die Eigenschaften einiger Waffen: Flammenwerfer richten mehr Schaden an. Allerdings nur, solange sich das arme Würstchen im direkten Strahl befindet. Dafür erhalten brennende Ziele weniger Schaden und ein voll aufgeladener Flammenwerfer besitzt nur noch 200 Ladungen. Railgun-Spezialisten müssen fortan nur bis zehn zählen können. Denn mehr Munition passt nach dem Patch nicht in die Waffe. Neben dieser Feinabstimmung der Waffen unternimmt Monolith auch etwas gegen Cheater: Die Server mit Version 1.096 überprüfen genauer, ob auch jeder Mitspieler nur die Originaldateien und keine Modifikationen verwendet. Sie können also beruhigt unterlegene Gegner verhöhnen. Doch Vorsicht: „Taunts" sind seit dem Update 3D-Sounds, die auf größere Entfernungen leiser werden und somit Ihre Position preisgeben. ALEXANDER GELTENPOTH



AUF DVD
Update v1.096 (d)
Für Online-Zocker ein Muss.
Dateiname: avp2_de_096.exe



Der mit dem Blubb: Schiffe versinken auch im Hafen und sind dann kein Hindernis mehr.

Schieß doch!

Schiffe versenken? Gern! Aber nicht die eigenen! Bei PORT ROYALE besteht hier keine Gefahr mehr.

Wirtschaftssimulation | Das Update zu *Port Royale* v1.15 (d) überarbeitet besonders die See- und Hafenschlachten: Freundliches Feuer und die Kollisionsabfrage zwischen eigenen Schiffen wurden deaktiviert. Die Feuerfrequenz der Geschütze auf beiden Seiten wird getrennt berechnet. Wer Häfen überfallen will, hat ein Problem weniger: Versenkte Schiffe blockieren nicht mehr Ihre Flotte. Sollte Ihr Kahn zu dicht am Ufer auf Grund laufen, bekommen Sie den Seelenverkäufer in Version 1.15 garantiert wieder flott. Davon abgesehen beseitigt der Patch eine Reihe Bugs, die Abstürze verursachten. Als Entschuldigung für diese Fehler kündigte Ascaron ein kostenloses Add-on für Ende August an, das *Port Royale* in zahlreichen Punkten verbessert. Mehr dazu finden Sie im Spielerforum der nächsten Ausgabe.
Info: www.ascaron.de . ALEXANDER GELTENPOTH



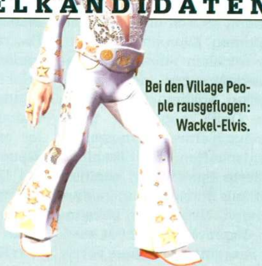
AUF DVD
Update v1.15 (d)
Der Bugfix vor dem kostenlosen Add-on.
Dateiname: patch115pr.exe



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ÜBER WACKELKANDIDATEN

„Shake your hips blabla ..." der *Wackel-Elvis* von Westka hat mich kurzfristig voll in seinen Bann gezogen (Test auf Seite 104). „Nur noch einmal!", denke ich und klicke im Takt zur Musik auf der Maus herum. Elvis verrenkt sich und ich freue mich, wenn er einen roten 10.000er aus der Hüfte schüttelt. Doch warum verschwende ich meine Zeit mit so einem Unsinn? Es gibt doch massenweise komplexere und abwechslungsreichere Spiele. Ist das normal? Zumindest scheinen noch andere Menschen dieses Problem zu haben. Anders lässt sich beispielsweise der Erfolg eines *Moorhuhn* nicht erklären. Meine Frage an Sie: Wie soll man so ein Spiel bewerten? Unter zehn Prozent, weil es zu simpel ist? 80 Prozent, weil es in der Mittagspause nichts Besseres als einfache Spiele gibt? Kann man solche Minispiele überhaupt mit dem gleichen Wertungsschema erfassen wie ein 30-Stunden-Strategiespiel oder 15-Stunden-Ego-Shooter? Objektiv betrachtet ist *Wackel-Elvis* natürlich Quark. Auf einer Geburtstagsparty macht ein Tanz mit dem Wackel-Heiner (am besten mit einem Wav-File von Manowar) aber garantiert mehr Spaß als eine Partie *Morrowind*. Was denken Sie? Bitte schreiben Sie uns!


Bei den Village People rausgeflogen: Wackel-Elvis.

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	Christian Bigge	Harald Fränkel	Alexander Geltenpoth	Joachim Hesse	Christian Sauerteig	Tanja Bunke	Benjamin Bezold	Ahmet Iscitürk
	SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & SPORTSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTIONSPIELE & ADVENTURES	WISIMS, RENN- & SPORTSPIELE	ACTION & RPG, ADVENTURES	ACTIONSPIELE, SIMULATIONEN	ACTIONSPIELE, SPORTSPIELE
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE	■■■ Beim Ballern will ich nicht so viel denken!	■■■■ Wie immer: mit Angst-Pipi-Garantie!	■■■ Nur ein Add-on, dafür ganz ordentlich.	■■■ Es reicht! Programmiert endlich Teil 2!	■■■■ Lustig, aber warum sterbe ich dauernd?	■■ Taktik-Shooter liegen mir einfach nicht.	■■■■■ Vielleicht geh ich doch noch zum Bund.	■■■■■ Schwer und geil. Genau wie ich!
DER ANSCHLAG	■■ Hey! Ich will nicht denken!	■■■ *SWAT 3* find' ich immer noch cooler.	■■ Selbst der Kinofilm ist kaum kürzer.	■■■■ Nett, auch wenn Clancy langsam nervt.	■■■ Wie? Das soll alles gewesen sein?	■■ Genau wie bei *OFP: Resistance*	■■■ Und ich dachte, *Ghost Recon* wäre kurz.	■■ Viel zu kurz! Das geht doch länger!
AGE OF WONDERS 2	■■■■ Knackig, aber Spaß für Wochen.	■■■■■ Master of Magic in Wunderschöööön!	■■■■ Hurra, anspruchsvolle Strategie!	■■■ 2D rockt. Wär es nur nicht so schwer.	■■■ Heidewitzka! Gut, aber ganz schön schwer.	■■■ Lustig, aber zu schwierig für Einsteiger.	■■ Zum Glück musste ich's nicht testen.	■■■■ Als Osmane stehe ich auf so was. Cool!
ARX FATALIS	■■■■ Ein echter Überraschungshit!	■■■■ Draufhau-Spiel, das sofort reinhaut.	■■■■ Persönlicher als *Neverwinter Nights*.	■■■■■ Leichen fleddern wie in *Diablo*: Herrlich!	■■■ Ein Rollenspiel? Igitt! Die Action passt!	■■■■ Unkompliziert und spannend. Spaß pur.	■■■ Wenn ein Rollenspiel, dann das.	■■■■ Im Untergrund läuft alles rund.
NEVERWINTER NIGHTS	■■■■ Erst langatmig, dann richtig gut.	■■■ Lahmer Einstieg – da steig ich aus.	■■■■ Alleine okay, im Mehrspieler super.	■■ Texte lese ich lieber in einem Buch.	■■ Schnarch! Ich mag keine Rollenspiele.	■■■■■ Packende Story, viel Action: Mein Tipp!	■■ Allein der Titel schläfert mich ein.	■■■ Kann man schon mal zocken.
INDUSTRIEGIGANT 2	■■■■ Die Missionen sind richtig spannend.	■ WiSims! Sehr spaßig! Für andere.	■■ Ich will spielen, nicht arbeiten!	■ Schlafen kann ich vor dem Fernseher.	■■■■ Mein hoher IQ qualifiziert mich hierfür.	■■ Ich bastle mir lieber einen Themen-Park.	■ Kann ich da auch jemanden abknallen?	■ Gähnmanipuliert? Nix für mich!

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💣☠

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.

91 - 100% HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90% SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80% GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

61 - 70% BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitliga-Spiele noch spannend sein ...

51 - 60% AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

41 - 50% MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

≤ 40% UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert.

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA 3	Rockstar Games	07/2002
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Software	04/2002
Operation Flashpoint: Gold	Bohemia Interactive	01/2002
ACTION-ADVENTURE		
Dark Project 2	Ion Storm	05/2000
Drakan	Psygnosis	10/1999
MDK 2	Bioware	06/2000
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2001
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Dungeon Siege	Gas Powered Games	05/2002
ADVENTURE		
Bladerunner	Westwood	01/1998
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts	01/2001
Grim Fandango	Lucas Arts	01/1999
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1602	Sunflowers	05/1998
Startopia	Mucky Foot	07/2001
Wiggles	Innonics	11/2001
DENKSPIEL		
Catan – Die erste Insel	Ravensburger	12/1999
Chessmaster 8000	Learning Company	02/2001
You don't know Jack 3	Take 2	06/2000
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Battle Realms	Liquid Soft	12/2001
Empire Earth	Stainless Studios	01/2002
Warcraft	Blizzard	07/2002
EGO-SHOOTER		
Aliens vs. Predator 2	Monolith	05/1999
No One Lives Forever	Monolith	01/2001
Return to Castle W. (dt.)	Gray Matter	01/2002
FLUGSIMULATIONEN		
B17 Flying Fortress	Wayward Design	01/2001
Comanche 4	Novalogic	01/2002
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft	12/2001
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Counter-Strike	Vivendi Universal	02/2001
Indiziertes Spiel	id Software	01/2000
Indiziertes Spiel	Epic	01/2000
RENNSIMULATION		
Grand Prix 3	Microprose	09/2000
Rally Championship 02	Ubi Soft	12/2001
Motocross Madness 2	Microsoft	07/2000
ROLLENSPIEL		
Baldur's Gate 2	Bioware	11/2000
Gothic	Piranha Bytes	04/2001
Morrowind	Ubi Soft	06/2002
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Alpha Centauri	Firaxis	03/1999
Civilization 3	Firaxis	03/2002
Jagged Alliance 2	Sir Tech	05/1999
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Black & White	Lionhead	03/2001
M1 Tank Platoon	Microprose	04/1998
Panzer Elite	Wings Simul.	10/1999
SPORTMANAGER		
Anstoss 3	Ascaron	03/2000
Fußball Manager 2002	EA Sports	11/2001
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line	12/2000
SPORTSPIEL		
FIFA WM 2002	EA Sports	05/2002
NBA Live 2001	EA Sports	04/2001
NHL 2002	EA Sports	11/2001
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	JoWood	04/2002
Die Sims	Maxis	10/2000
Port Royale	Ascaron	07/2002

Bück dich!

- Kampagne mit 20 Missionen
- 5 weitere Einzelspieler-missionen
- 4 neue Fahrzeuge
- 8 neue Schusswaffen
- 9 Mehrspielermissionen
- 100 Quadratkilometer große Spielwelt
- Ressourcen-Management

Den Kopf immer schön unten halten! So lautet das Motto bei OFP: RESISTANCE. Schließlich sollen Sie eine Bauernarmee zum Sieg gegen die Pixel-Russen führen.

Spiel nicht mit Wasserfarben, spiel lieber Resistance.

Das geht nun wirklich zu weit! Trampeln doch tatsächlich ein paar grüne Männchen mit Sturmgewehren in Ihrem Rosenbeet herum. Dabei wollten Sie doch auf der idyllischen Insel Nogova ein ruhiges Leben führen – und jetzt das! Schuld daran sind ein paar sowjetische Putschisten, die unbedingt Ihr Heimatland für sich allein haben wollen. Aber die Störenfriede haben die Rechnung ohne Sie, Victor Troska, gemacht. Also packen Sie kurzerhand die Schrotflinte aus und schließen sich den Widerstandskämpfern an, als Anführer, wohlgemerkt. Immerhin sind Sie als ehemaliger Elite-Soldat so ziemlich der Einzige, der vom Kämpfen 'ne Ahnung hat.

NIMM, WAS DU KRIEGEN KANNST!

Ihre Situation erscheint aussichtslos. Die Invasoren sind perfekt ausgerüstet, gut trainiert und zahlenmäßig weit überlegen. Schnelle Hilfe von der NATO oder einem anderen Land ist nicht zu erwarten. Schließlich spielt *OFP: Resistance* ein paar Jahre vor den Ereignissen in *OFP: Cold War Crisis*, also mitten im Kalten Krieg. Doch mit der richtigen Taktik und einer Hand voll entschlossener Kampfbauern fügen Sie dem Feind bald eine herbe Niederlage nach der anderen zu. Meistens greifen Sie aus dem Hinterhalt an. In einem offenen Gefecht wären Ihre Chancen gleich null. Ihre Ausrüstung beziehen Sie vornehmlich vom Feind. Ein Überfall auf einen Munitionskonvoi hier, ein Panzerdiebstahl dort und schon sind Sie für die nächste Aktion gerüstet. Doch geben Sie auf Ihre Güter Acht! Denn im Gegensatz zum Hauptprogramm und dem ersten Add-on merkt sich *OFP: Resistance* Ihr Arsenal. Ein Beispiel: Sie sollen bei Nacht und Nebel eine Reihe von Panzern entwenden. Dummerweise vergeigen Sie das und gehen leer aus. Am nächsten Tag gilt es, einen gegnerischen Stützpunkt platt zu machen. Da Sie aber nichts er-

Da hilft auch ein Anruf beim ADAC nichts mehr.

In dieser Materialschlacht fangen wir eine feindliche Panzerkolonne ab.



Zosch! Unsere Panzerabwehrrakete hält direkt auf den fiesen BMP zu.

Nachbarschaftsliebe: Mit dem Sturmgewehr befreien wir unschuldige Zivilisten.

SO SPIELT SICH OFP: RESISTANCE

Das zweite Add-on zeichnet sich durch seine abwechslungsreichen Missionen aus. Anhand des Einsatzes „Wenig Munition" geben wir Ihnen einen Einblick in die schwere Kampagne.



Als Widerstandskämpfer ist man zwar nicht unbedingt knapp bei Kasse, dafür an Ausrüstung. Deshalb sollen wir einen sowjetischen Konvoi überfallen und möglichst viel erbeuten. Mit dem Lkw befördern wir unsere Kompanie zum Einsatzgebiet.



Da ein stehendes Ziel leichter zu attackieren ist als ein fahrendes, blockieren wir den Feldweg mit dem Lkw. Die Schlucht ist ein perfekter Ort für den Hinterhalt. Nun gehen wir auf einer Anhöhe in Deckung und warten auf die Transporter.



Unsere Rechnung ist aufgegangen. Tatsächlich macht der Konvoi vor unserer Blockade Halt. Mit Raketenwerfern schalten wir zuerst die beiden Panzer aus. Das Fußvolk erledigen wir mit der AK-74.



Zeit zum Plündern! Den Gefallenen nehmen wir so viel Munition und Waffen ab, wie wir tragen können. Gegenstände können Sie übrigens auch im Lkw ablegen. Ein Funkspruch informiert uns, dass bald Verstärkung eintrifft. Wir ziehen uns zurück und bereiten den zweiten Angriff vor.

Camping verboten! Zur Strafe klauen wir uns ein paar sowjetische Panzer.

Psssst! Die Sowjets dürfen auf keinen Fall mitbekommen, dass Sie ihr Geheimtreffen belauschen.

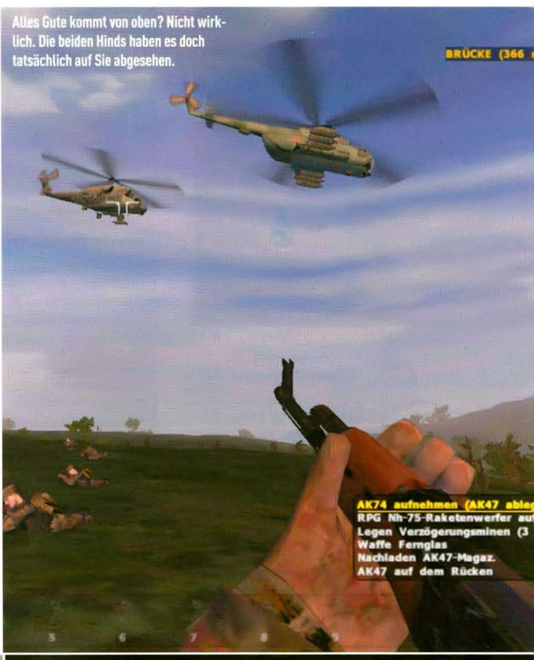
Eine wirklich motivierende Ansprache, die Herr Troska da vor seinen Gefolgsleuten abhält.

Och menno! In der Kampagne dürfen Sie überhaupt nicht den neuen Helikopter Probe fliegen. Nur in einer der fünf separaten Einzelspielermissionen.

beutet haben, müssen Sie mit zwei armseligen T-55 in die Schlacht ziehen. Hätten Sie die Mission vorher erfolgreich gemeistert, stünden Ihnen fünf starke T-72 zur Verfügung. Während letztere Konstellation den folgenden Kampf zu einem Kinderspiel werden lässt, beißen Sie sich mit den T-55 höchstwahrscheinlich die Zähne aus. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich folglich stark nach Ihrem Abschneiden. Manchmal genügt es nicht, den Einsatz „nur" erfolgreich abzuschließen. Denn wenn Sie dabei sechs Ihrer besten Männer verlieren und zu wenig Munition erbeuten, hat das für die künftigen Missionen katastrophale Folgen. Die Jungs fehlen Ihnen dann nämlich und werden – wenn überhaupt – durch blutige Anfänger ersetzt. Werfen Sie also stets ein Auge auf Ihre Kameraden, sonst wird's nix mit der Gegenrevolution. Ihren Spielcharakter lenken Sie nach wie vor wahlweise aus der Ich- oder der Verfolgerperspektive. Letztere sollten Sie wegen der besseren Übersicht unbedingt verwenden, wenn Sie in Fahrzeugen unterwegs sind.

SIE SIND DER CHEF

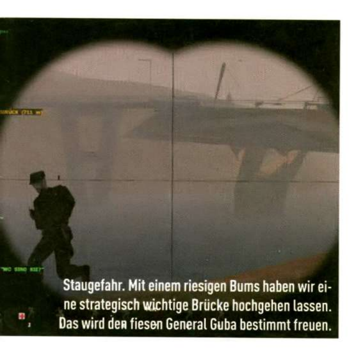
An der problemlosen Steuerung hat Bohemia Interactive übrigens nichts verändert. Verbesserungswürdig wäre ohnehin nur das Teammanagement gewesen. Bis Sie Ihren Gefolgsleuten einen Befehl erteilen, müssen Sie sich erst durch etliche Untermenüs klicken. Und das bereits in einer der ersten Missionen. Schließlich spielen Sie im Gegensatz zu *OFP: Cold War Crisis* von Anfang an den Anführer. Und der hat wichtige Entscheidungen zu treffen. Zum Beispiel, ob Sie zunächst allein in ein gegnerisches Lager eindringen und Ihre Jungs erst später zu sich rufen oder gleich gemeinsam vorgehen. Überhaupt liegt die spielerische Freiheit bei *OFP: Resistance* höher als bei jedem anderen Spiel. Teilweise können Sie sogar warten, bis die



Alles Gute kommt von oben? Nicht wirklich. Die beiden Hinds haben es doch tatsächlich auf Sie abgesehen.


Alle Flieger gehen hoch! Ein bisschen Sprengstoff udn aus ist´s mit dem geplanten Napalm-Bombardement.


Über „Kimme und Korn" zielt sich's am leichtesten.



Staugefahr. Mit einem riesigen Bums haben wir eine strategisch wichtige Brücke hochgehen lassen. Das wird den fiesen General Guba bestimmt freuen.

Nacht hereingebrochen ist, um dann im Schutze der Dunkelheit zu operieren. Denn Deckung ist in *OFP: Resistance* Trumpf. Wer nämlich gehirnamputiert durch die riesigen, grünbraunen Landschaften stapft, löst nicht nur unter Umständen den Alarm in einer benachbarten Basis aus, sondern gibt auch eine perfekte Zielscheibe für die treffsicheren Soldaten ab. Von denen können sich übrigens Ihre Jungs eine Scheibe abschneiden. Aber was will man schon groß von ein paar untrainierten Treckerfahrern verlangen?

BAUERN AN DIE FRONT

Ein großer Wurf ist Bohemia mit der neuen Kampagne gelungen, die in zahlreichen Zwischensequenzen ausführlich erzählt wird. Teilweise erinnert das muntere Treiben auf Nogova sogar an den Filmklassiker *Braveheart* mit Mel Gibson in der Hauptrolle. Nur kämpfen hier die Bauern nicht mit Heugabeln und Schwertern gegen ihre Unterdrücker, sondern mit Pistolen, Gewehren, Raketenwerfern und Panzern. Abwechslung garantieren die 18 Missionen (plus zwei alternative Zusatzeinsätze). Mal schleichen Sie sich bei Nacht in einen gegnerischen Unterschlupf und belauschen die Offiziere bei der Einsatzbesprechung. Dann sprengen Sie eine strategisch wichtige Brücke und wieder ein anderes Mal gilt es, einen anrückenden Panzerverband aufzuhalten. Die taktische Komponente liegt stets um ein Vielfaches höher als in den beiden Vorgängerkampagnen, was natürlich darauf zurückzuführen ist, dass Sie kon-

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

VERGLEICH

OFP: RESISTANCE



GHOST RECON



DELTA FORCE 3

PREIS/LEISTUNG

OFP: Resistance	Ghost Recon	Delta Force 3
77%	76%	70%
30 Euro sind viel für ein Add-on. Dafür sitzen Sie auch mindestens 20 Stunden daran.	Angesichts der mageren Spielzeit von zehn Stunden sind 45 Euro eindeutig zu viel.	25 Kröten sind für diesen angestaubten Ego-Shooter okay.

GRAFIK

OFP: Resistance	Ghost Recon	Delta Force 3
78%	85%	61%
Das 100 km² große Territorium sieht realistisch aus, die Charaktere wie Spielzeugfiguren.	Bis auf die Explosionen richtig schick. Vor allem die toll animierten Charaktere gefallen.	Große Sichtweite, mehr aber auch nicht. Die Gegner schauen fast aus wie Strichmännchen.





KAMPFTAKTIK

OFP: Resistance	Ghost Recon	Delta Force 3
90%	81%	50%
Mit zwölf Soldaten kann man einiges anstellen. Von zwei Flanken angreifen zum Beispiel.	Kommt an *OFP: Resistance* nicht ran, da Sie keine Fahrzeuge und MGs einnehmen können.	Meistens sind Sie allein unterwegs. Die taktischen Möglichkeiten halten sich also in Grenzen.

SPIELSPASS

OFP: Resistance	Ghost Recon	Delta Force 3
88%	80%	69%
Spannend erzählter Militär-Shooter für Profis. Anfänger beißen sich die Zähne aus.	Leicht zu bedienender Taktik-Shooter mit Rollenspiel-Elementen.	Allerhöchstens für zwischendurch. Vor allem die dummen Gegner vermiesen den Spaß.
70% / 10% / 20%	75% / 5% / 20%	90% / 10%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Action; ROT = Wirtschaft; BLAU = Kampf

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 750 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM

		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 / 1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

OFP: Resistance ist ein sehr aufwendig zu berechnendes Spiel. Unter 500 MHz stehen ärgerliche Ruckler und Abstürze an der Tagesordnung. Achten Sie darauf, dass Ihre Grafikkarte richtig eingestellt ist und Sie nur die neuesten und offiziellen Treiber verwenden. Sollte es bei Ihnen ruckeln, verringern Sie die Bildschirmauflösung, die „Visual Quality" und spielen Sie mit niedrigen Texturen. Zu unserem Erstaunen lief *OFP: Resistance* auf keinem Rechner perfekt. Spürbar ist der enorme Megahertz-Verbrauch. Jedes Hertz mehr ist deutlich spürbar. Spielen Sie maximal mit mittleren Details, wenn Sie nicht mehr als 1.400 MHz besitzen.

PRO & CONTRA

- \+ Packende Atmosphäre
- \+ Filmreife Story
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- \+ Zwischensequenzen
- \+ Genialer Sound
- \+ Lange Spielzeit
- \+ Ressourcen-Management
- \+ Gute KI
- \+ Riesige Spielwelt (100 km²)
- \+ Fahrzeuge steuerbar
- − Sauschwer
- − Kaum verbesserte Grafik
- − Bescheuertes Speichersystem
- − Unübersichtliches Team-Management
- − Stümperhaft übersetzte deutsche Texte
- − Hohe Systemanforderungen

FAZIT



BENJAMIN BEZOLD

Noch eine Filmsequenz? Langsam reicht's. Und jetzt auch noch fünf Minuten auf den Bus warten. Das gibt's ja wohl nicht. Ich will mich endlich in den Dreck schmeißen. Wie lange dauert das denn noch, bis ich das erste Mal eine Waffe in die Hände bekomme? Ungefähr eine halbe Stunde spannt Sie *OFP: Resistance* auf die Folter. Dann aber geht's richtig los und Sie kommen so schnell nicht wieder vom Monitor los. Die Einsätze knistern nur so vor Spannung, die Soundeffekte sind allererste Sahne. Nur das mit den Neuerungen üben wir noch ein bisschen! Mehr Fahrzeuge, schönere Grafiken und die Möglichkeit, Nogova in der Kampagne aus der Luft zu erkunden, hatte ich schon erwartet, von einer überarbeiteten Speicherfunktion ganz zu schweigen.

FAZIT



HARALD FRÄNKEL

Mannschaftsgeist bringt Erfolge. Rudis Rasenrenner haben's mit ihrer revolutionären Elfer-Kette bei der WM bewiesen. Ich allerdings stehe nicht auf kompliziertes Teamgefummel. Bei Actionspielen jedenfalls. Ich muss mich bei *Resistance* viel häufiger um meine KI-Hanseln kümmern als noch beim ursprünglichen *Flashpoint*. Warum ich das Add-on trotzdem mag? Einmal mehr liefern die tschechischen Entwickler so viel bedrückende Atmosphäre, dass mir zeitweise die Luft wegbleibt. Angetan hat's mir beispielsweise eine nächtliche Mission am Strand. Ich soll Waffen in einen Lkw verladen. Das Meer rauscht idyllisch vor sich hin. Und dann, ganz plötzlich: Hubschrauber-Angriff! Kawumm! Herzflattern. Action!

Gewinnspiel

Die Hauptgewinne:

15x OFP: Resistance Limited Edition

15x Operation-Flashpoint-T-Shirts

Der ultimative Sonderpreis:
Ein Unikat für alle *Flashpoint*-Enthusiasten:

Das japanische Operation Flashpoint Premium Pack

Sie wollen das Add-on, ein T-Shirt oder das begehrte Sammlerstück gewinnen? Dann beantworten Sie uns folgende Frage:

Wie heißt die Hauptperson in OFP: Resistance?

Die richtige Antwort schicken Sie bitte unter dem Betreff „Resistance" per E-Mail an gewinnspiel@pcaction.de oder per Postkarte an die Verlagsanschrift. Einsendeschluss: 15. August 2002.

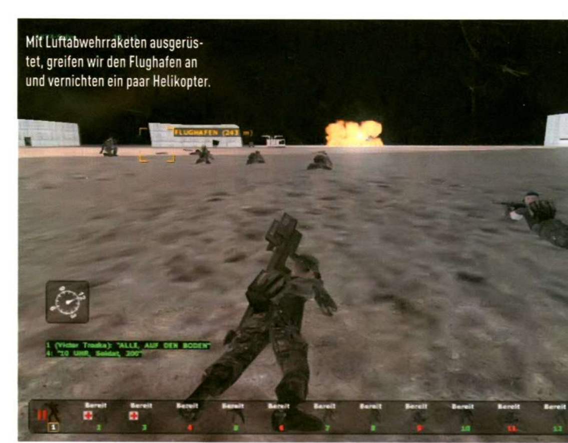
stant in der Unterzahl kämpfen und stets die Ressourcen im Auge behalten müssen.

VERRUCKELT

Ein Schuss in den Ofen sind die groß angekündigten grafischen Verbesserungen. Zwar wirken die IKEA-Bäume nun ebenso wie Häuser und Spielcharaktere minimal detaillierter. Mehr aber auch nicht. Und die neuen Grafikoptionen „Details hoch" und „Sehr hoch" hinterlassen eher den Eindruck eines schlechten Aprilscherzes. Nicht einmal auf einem High-End-Rechner läuft *OFP: Resistance* mit vollen Details auch nur annähernd flüssig. Überhaupt ist das zweite Add-on einen Tick hardwarehungriger geworden. Wer mit maximaler Sichtweite spielen will, darf sich schon jetzt auf eine Diashow „freuen". Dafür überzeugen die fantastischen Soundeffekte umso mehr und tragen perfekt zur beklemmenden Atmosphäre der Kampagne bei.

NUR FÜR HARTE

Alles in allem ist *OFP: Resistance* ein hervorragendes Add-on zu einem genialen Action-Spiel. Zwar halten sich die Innovationen eher in Grenzen. Das Ressourcen-Management, das gelungene Kampagnendesign sowie die filmreif erzählte Story machen dieses Manko wieder wett. Auch Online-Spieler dürften an *OFP: Resistance* Gefallen finden, denn der verbesserte Netz-Code ermöglicht endlich einigermaßen ruckelfreie Mehrspielerduelle. Wer mit dem realistischen Kriegsszenario und der beklemmenden Atmosphäre klarkommt, sollte sich diese Erweiterungs-CD keinesfalls entgehen lassen. BENJAMIN BEZOLD



Mit Luftabwehrraketen ausgerüstet, greifen wir den Flughafen an und vernichten ein paar Helikopter.



Überraschung! Jeden Augenblick taucht eine sowjetische Hind auf, die uns zum Rückzug zwingt.

OFP: RESISTANCE

MINDESTENS: P 500, 128 RAM, 550 MB HD, Win98	**GENRE:**	Ego-Shooter
	PREIS:	Ca. € 30,-
	ENTWICKLER:	Bohemia Interactive
	VERTRIEB:	Codemasters
SINNVOLL: P 700, 256 MB RAM	**INTERNET:**	www.codemasters.com/ofp-resistance
	SPRACHE:	Englisch mit deutschen Untertiteln
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: CTF, DM, TDM, Vorherrschaft, Eroberung, 1 Sp. pro CD	**PC:** 1 Spieler **NETZWERK:** 16 Spieler **INTERNET:** 16 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77 %
STEUERUNG	79 %
GRAFIK	78 %
SOUND	94 %
MEHRSPIELER	88 %

EINZELSPIELER 88 %

SEHR GUT – Superspannendes Add-on mit perfekter Atmosphäre

- Kampagne mit 11 Missionen
- 15 Schusswaffen
- 7 Trainingsmissionen
- Schwierigkeitsgrad individuell einstellbar
- Aktuelle Ghost-Recon-Engine
- Filmlizenz
- 10 Mehrspielermodi

Ich deck dich!

Terroristen haben in DER ANSCHLAG halb Baltimore verwüstet. Jetzt soll ihnen eine Spezialeinsatztruppe den Garaus machen. Sind Sie fit für diesen gefährlichen Job?

„Meine Handschellen hab ich daheim am Bettgestänge vergessen. Und du?"

Man kennt das Szenario: Ein Maskierter bedroht die Frau am Bankschalter und will endlich Zaster in seine Plastiktüte. Unbemerkt nähert sich ihm von hinten ein Sondereinsatzkommando. Was tut es? Entwaffnen und Handschellen anlegen? Aufwachen, Leute – wir befinden uns in einem Taktik-Shooter und nicht bei *Derrick*! Wenn Sie also schon immer mal fiese Pixel-Terroristen umnieten wollten, könnten Sie am offiziellen Spiel zum Kinostreifen *Der Anschlag* Gefallen finden. Aber Vorsicht! Bis auf den Titel und die Hintergrundstory hat Red Storms PC-Adaption kaum etwas mit dem Film, geschweige denn mit der Romanvorlage von Tom Clancy gemeinsam.

VERSTRAHLT

Das Football-Stadion von Baltimore ist proppenvoll. Die gut gelaunten Zuschauer feuern ihre Teams an. Niemand ahnt nur ansatzweise etwas von dem, was Augenblicke später passiert. Der Zünder tickt un-


Nur noch fix den Alarm ausschalten, dann kann's losgehen mit der Terroristenjagd.


Über das Teammenü links unten kommandieren Sie Ihre Untergebenen.


Wer ist hier eigentlich der Terrorist? Wir montieren eine Bombe an den Mondeo des Oberfieslings.



aufhörlich herunter: 3, 2, 1 – kawumm! Ein atomarer Sprengsatz detoniert mitten in der Arena. Den Rettungskräften offenbart sich ein Bild der Verwüstung. Nicht nur das Stadion, sondern auch die umliegenden Häuser wurden dem Erdboden gleichgemacht. Das schreit nach Rache! Aus diesem Grund rekrutiert der CIA Ihr dreiköpfiges Spezialeinsatzteam für den Kampf gegen die Drahtzieher des Anschlags. In elf Missionen retten Sie dabei Geiseln, vernichten Waffenlager und jagen am Schluss den Oberterroristen mitsamt seinem Ford Mondeo in der Wiener Innenstadt in die Luft.

WIRKLICH SIMPEL

Bevor Sie sich in medias res begeben, machen Sie sich beim ausführlichen Training mit den Waffen und der Steuerung vertraut. Die ist bewusst simpel gehalten und äußerst intuitiv, schließlich will Red Storm eine breite Käuferschicht ansprechen. Per Tastendruck rufen Sie das Teammenü auf, über das Sie Ihren beiden Kollegen Befehle wie „Tür öffnen" oder „Granate in Raum schmeißen" geben. Die Komplexität eines *SWAT 3* suchen Sie vergebens. Somit halten sich auch die taktischen Möglichkeiten arg in Grenzen. Gleiches gilt für den Realismus. Die abgefeuerten Kugeln fliegen schnurgerade dorthin, wo das Fadenkreuz zeigt. Selbst auf große Entfernung treffen Sie sogar mit der Pistole hundertprozentig den Gegner. Und was tun mit überrumpelten Terroristen? Erschießen. Gefangene werden bei diesem Spiel nicht gemacht. Deshalb bleiben die Handschellen, anders als bei *SWAT 3,* daheim. Orientierungsdeppen freuen sich über die kleine Karte in der unteren Bildschirmmitte. Sie spiegelt einen exakten Grundriss der Gebäude wider und zeigt Ihnen anhand von Wegmarken, wohin Sie latschen müssen. Einen alternativen Lösungspfad gibt es in der Regel nicht. Die aufwendige Planungsphase von *Rogue Spear* ist somit Geschichte. Für Taktiker ein

Wirklich praktisch, dieser Herzschlagsensor. Hat er doch tatsächlich einen Terroristen hinter der Tür ausgemacht.

Schmeiß mal einer 'ne Blendgranate! *zosch* Aaaahhhh, ich seh nix mehr. Welcher Depp hat die zu kurz geworfen?

EINE FRAGE DES NAMENS

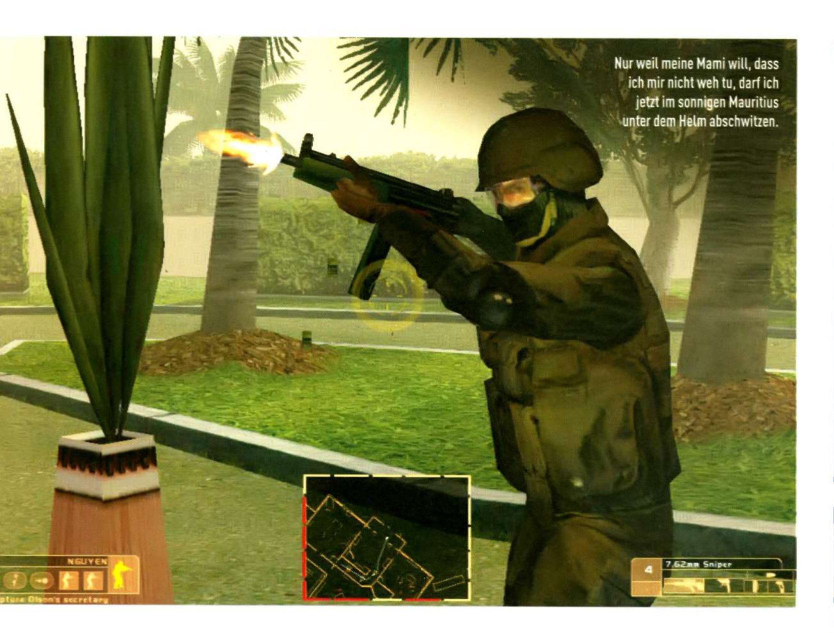
Große Verwirrung in Sachen Namensgebung: Eigentlich heißt der Clancy-Roman zum vorliegenden Spiel hierzulande nämlich *Das Echo aller Furcht.* Kinofilm und PC-Spiel hören jedoch auf den Namen *Der Anschlag.* Und in Amerika heißen alle drei *The Sum of all Fears.* Da soll noch einer durchblicken ...

Das Echo aller Furcht = Der Anschlag = The Sum of all Fears. Kapiert?









Nur weil meine Mami will, dass ich mir nicht weh tu, darf ich jetzt im sonnigen Mauritius unter dem Helm abschwitzen.

unverzeihliches Manko, zumal Sie in der stinklangweiligen Einsatzbesprechung nicht einmal über Ort und Zeit des Geschehens informiert werden, was für die Waffenwahl ungemein wichtig wäre.

ICH SEH ROT

Grafisch setzt Red Storm auf Bewährtes, die *Ghost Recon*-Engine. Nur zu dumm, dass *Der Anschlag* vornehmlich in Gebäuden spielt. Die eigentliche Stärke der Engine liegt nämlich im Darstellen von fotorealistischen Außenarealen. Somit hinterlassen die Karten einen recht kargen und detailarmen Eindruck. Dafür gefallen die flüssigen Animationen umso mehr, was man von der Kampagne wiederum nicht behaupten kann. Die haben geübte Spieler nämlich nach gut vier Stunden durchgezockt. Zwar beißen Sie währenddessen zuhauf in den Pixelteppich. Dank Schnellspeicher/Lade-Funktion stehen Sie aber wieder fix auf der Matte. Ist Ihnen das immer noch zu nervig, aktivieren Sie die Spaßbremse schlechthin: den Herzschlagsensor. Er erkennt nämlich Terroristen an ihrem bösen Herzen und stellt sie als rote Knubbelchen auf der Karte dar. Das heißt im Klartext: Sensor an, durch den Level düsen, wenn ein roter Punkt auftaucht, Blendgranate schmeißen, Bösewicht abknallen, Sensor wieder an und so weiter. Die einfachste Art und Weise, schnell und sicher ans Ziel zu kommen. Aber Ihre Gegenspieler machen es Ihnen auch nicht sonderlich schwer. Mehr als perfekt schießen können sie nämlich nicht. Neben der Grafik und den unspektakulären Soundeffekten ein weiterer Punkt, der 1:1 aus *Ghost Recon* übernommen wurde. Nicht so der motivierende Rollenspielaspekt. Warum auch immer, Red Storm hat ihn komplett unter den Tisch fallen lassen. Somit kann es Ihnen quasi schnurzpiepegal sein, ob Ihre Kameraden im Gefecht fallen oder nicht. Schließlich werden für erfolgreich absolvierte Einsätze keine Erfahrungspunkte vergeben. Übrigens: Auch in *Der Anschlag* sehen Sie Ihre aktive Waffe nicht und Ihr Charakter bewegt sich noch immer fort, als säße er in einem Kettcar. Springen können Sie ebenso wenig. Dafür endlich über kleine Hindernisse klettern. Es lebe der Fortschritt!

ERSCHIESS DIE MAUS!

Weitaus mehr Laune kommt im gelungenen Mehrspieler-Part auf. Zehn Spielmodi garantieren lang anhaltenden Spaß. Besonders angetan hat es uns neben „Vorherrschaft" und „Belagerung" die Variante „Katz und Maus". Zu Beginn sind alle Katzen. Wer als Erstes einen Abschuss für sich verbucht, wird zur Maus. Zwar haben Sie dann nur noch eine Pistole als Waffe. Dafür dürfen Sie als Einziger punkten. Werden Sie gekillt, wird Ihr „Mörder" zur Maus. Alles in allem stellt *Der Anschlag* einen überdurchschnittlichen Taktik-Shooter dar, der eher den Eindruck hinterlässt, ein Add-on zu *Ghost Recon* zu sein statt ein Vollpreisprodukt. Mit der teuren Filmlizenz wäre weitaus mehr drin gewesen. Wenigstens ein paar Zwischensequenzen hätte Red Storm der Kampagne spendieren können. Eine einzige (siehe Video auf DVD) ist definitiv zu wenig. Taktik-Einsteiger dürfen getrost einen Blick riskieren, Profis warten besser auf *SWAT 4* oder *Ra-ven Shield* oder buddeln gar *SWAT 3* wieder aus. BENJAMIN BEZOLD

IM VERGLEICH

Ghost Recon	80%
SWAT 3 (abgewertet)	74%
Der Anschlag	**68%**
Rogue Spear: Black Thorn (abgewertet)	61%

Wenn es um Taktik-Shooter geht, ist *Ghost Recon* neben *Operation Flashpoint* nach wie vor das Maß aller Dinge. Atmosphäre, Grafik und Gameplay stimmen. Nur bei der Spannung hapert's sowohl bei *Ghost Recon* als auch bei *SWAT 3*. Letzteres ist zwar schon ein wenig angestaubt, bietet von den taktischen Möglichkeiten und der KI her weitaus mehr als *Der Anschlag*. Dieser Schnellschuss verlässt sich ausschließlich auf die Filmlizenz und geht ordentlich baden. Abgeschlagen am Tabellenende: das grafisch hoffnungslos veraltete *Rogue Spear: Black Thorn*.

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Das kann ja wohl nicht wahr sein! Nach gerade mal vier Stunden flackerte bei mir der Abspann über den Monitor. Selbst für 35 Euro ist das viel zu kurz. Ebenfalls unverzeihlich, dass Red Storm keinen einzigen Kritikpunkt an *Ghost Recon* ausgemerzt hat. Ganz im Gegenteil: Der motivierende Rollenspielaspekt fehlt ebenso wie eine fesselnde Atmosphäre. Was übrig bleibt, ist ein Taktik-Shooter „light" für Einsteiger. Nicht zuletzt wegen der simplen Gegner-KI und des hirnrissigen Herzschlagsensors. Der nimmt dem Spiel nämlich jedes Fünkchen Spannung.

DER ANSCHLAG

MINDESTENS: P 450, 128 MB RAM, 850 MB HD, Win98
SINNVOLL: P 700, 256 MB RAM

GENRE:	Taktik-Shooter
PREIS:	Ca. € 35,-
ENTWICKLER:	Red Storm
VERTRIEB:	Ubi Soft
INTERNET:	www.ubisoft.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	25. Juli

MEHRSPIELER-OPTIONEN: 10 Varianten, darunter King of the Hill und Last Man Standing; 1 Sp. pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-32 Spieler
INTERNET: 2-32 Spieler

DAS URTEIL

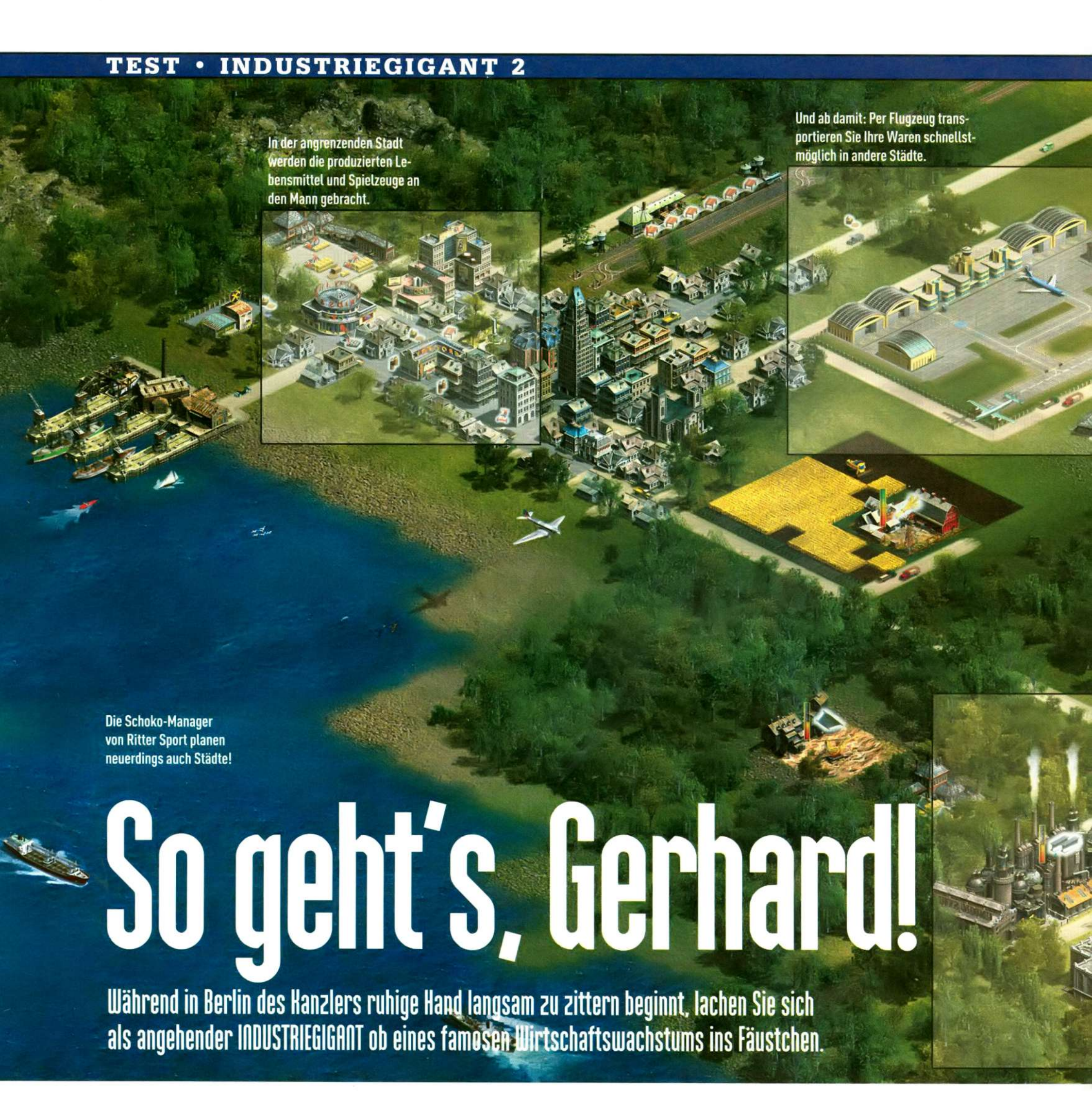
PREIS/LEISTUNG	68%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	82%
SOUND	70%
MEHRSPIELER	80%

EINZELSPIELER



68%

BEFRIEDIGEND – Zu kurz und langweilig geratener Ghost-Recon-Ableger



In der angrenzenden Stadt werden die produzierten Lebensmittel und Spielzeuge an den Mann gebracht.

Und ab damit: Per Flugzeug transportieren Sie Ihre Waren schnellstmöglich in andere Städte.

Die Schoko-Manager von Ritter Sport planen neuerdings auch Städte!

So geht's, Gerhard!

Während in Berlin des Kanzlers ruhige Hand langsam zu zittern beginnt, lachen Sie sich als angehender INDUSTRIEGIGANT ob eines famosen Wirtschaftswachstums ins Fäustchen.

Es soll ja tatsächlich Leute geben, die Wirtschaftssimulationen nicht mit der Kneifzange anfassen. Warum eigentlich? Bereits Jowoods erster Hirnschmalz-Gigant war weiß Gott mehr als ein Nischenmarkttitel für verkappte BWL-Nerds und wanderte unglaubliche 800.000 Mal über die Ladentheken. Trotz des riesigen Erfolgs ließ der zweite Teil fast fünf Jahre auf sich warten. Doch diese Wartezeit soll sich laut den Entwicklern der österreichischen Softwareschmiede Jowood voll und ganz gelohnt haben. Der Nachfolger des Bestsellers wurde zwar von Grund auf neu programmiert, doch am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Nach wie vor schlüpfen Sie in die Rolle eines Jungunternehmers und müssen mit einem geringen Startkapital ein riesiges und weltumspannendes Firmenimperium aus dem Boden stampfen. Dabei entscheiden Sie über die Standortwahl, Rohstoffeinkauf, Verarbeitung, Warentransport und Verkauf. Klingt so spannend wie das nächtliche Kaminfeuer auf Super RTL? Nö, *IG 2* macht wirklich Spaß, ehrlich!

WER WIRD MILLIONÄR?

Ein Konzernchef braucht mehrere Standbeine und muss expansionsfreudig sein. Wer sich nur auf ein bis zwei Produkte konzentriert und bis ans Ende aller Tage ein und dieselbe Stadt mit seinen Erzeugnissen beglückt, wird es nicht weit bringen. Ob Sie Ihr Geld mit Lebensmitteln, Spielwaren, Elektronik, Möbeln, Baustoffen, Kleidung, Rohöl oder etwas ganz anderem verdienen, bleibt Ihnen überlassen. Wichtig ist in jedem Fall, Angebot und Nachfrage zu berücksichtigen. Die Nachfrage richtet sich nach der Größe des Einzugsgebiets. Bevor Sie ein Kaufhaus errichten, prüfen Sie, wie viele Einheiten eines Produktes Sie pro Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst und Winter) an den Mann bringen können. Während Lebensmittel kaum saisonalen Schwankungen unterliegen, boomt die Unterhaltungsindustrie zu Weihnachten gewaltig, wohingegen die Winterjacken der Textilunternehmer im Hochsommer nicht sonderlich gefragt sind. Wer hätte das gedacht? Durch Erhöhung oder Senkung des Verkaufspreises



Bacardi-Feeling am Schotterstrand? Nicht wirklich. Wenigstens wird hier auch Wein produziert, der in die nächstbesten Städte verschifft wird.

Die Einwohner von Grand Jaw Forth (lila) freuen sich besonders, wenn Sie ihnen eine fette Fabrik vor der Haustür stellen.

Milch und Brot laufen wunderbar, nur die dringend benötigten Eier sind nicht im Angebot. Dank des angrenzenden Bahnhofs sollte die Lieferung aber problemlos möglich sein.

Industriegebiete sollten möglichst weit außerhalb der Stadt errichtet werden. Dadurch sparen Sie sich Ärger mit den Einwohnern.

lässt sich die Nachfrage aber komfortabel steuern.

BWL FÜR ANFÄNGER

Liegt eine Stadt direkt am Wald und ist obendrein von saftigen Wiesen umgeben, ist der Einstieg ins Lebensmittelgeschäft mit einem Bauernhof für Obst und Weizen, einer Hühnerfarm für Eier und einem Viehzuchtbetrieb für Milch und Fleisch sinnvoll. Der Vorteil: Milch und Eier gelangen als natürliche Erzeugnisse sofort in den Verkauf, Obst und Getreide müssen mit Saftfabrik und Mühle lediglich eine Produktionsstätte durchlaufen, um als Brot und Obstsaft in Ihrem Supermarkt zu landen. Der winzige Nachteil: Obst und Getreide werden im Frühjahr gesät und im Herbst geerntet, weswegen gegen Jahresende das Lager stets übervoll ist. Etwas komplizierter verhält es sich bei der Abrodung des angrenzenden Waldes. Das dort gewonnene Holz muss zunächst in einem Sägewerk zu Faserholz oder Holzbrettern verarbeitet werden, aus denen dann wiederum in einer Spielzeug- oder Möbelfabrik Schaukelpferde und Wohnzimmerschränke geschnitzt werden. Diese können dann aber auch nicht in einem Supermarkt, sondern nur in Spielzeugläden und Möbelhäusern verschachert werden. Möchten Sie nun auch noch Spielzeugautos anbieten, brauchen Sie dafür neben Holz noch Eisen, das Sie an geeigneter Stelle mittels einer Mine zutage fördern. Der Rohstoff muss dann erst einmal zur Weiterverarbeitung transportiert werden, bevor er in der Produktionsstätte landet. Dieser Aufwand wird allerdings durch viel größere Gewinnspannen belohnt. Der Transport der Waren geht übrigens erfreulich leicht von der Hand. Ein Lager in Reichweite von Rohstoffquelle, Produktionsstätte und Supermarkt genügt – den Rest erledigt der Computer automatisch. Na ja, fast jedenfalls. Gerade in fortgeschrittenen Spielchen müssen Sie nämlich ständig die Fahrpläne Ihrer – hoffentlich stets modernisierten – Vehikel überprüfen, sonst geht irgendwann gar nichts mehr. Da für den Warentransport und -austausch zwischen den einzelnen Fabriken, Geschäften und Städten mit Lkw, Schiff, Eisenbahn und Flugzeug gleich vier Alternativen parat stehen,

INDUSTRIEGIGANT 2

VERGLEICH

	INDUSTRIEGIGANT 2	CAPITALISM 2	RAILROAD TYCOON 2
GRAFIK	**72%** Die zweckmäßige Iso-Perspektive ist für WiSim-Verhältnisse gelungen.	**61%** Noch befriedigend. Die Stadtansicht erinnert ans betagte *Sim City 2000.*	**53%** Hat dreieinhalb Jahre auf dem Buckel und sieht auch so aus.
MENÜFÜHRUNG	**83%** Herrlich übersichtlich, alle Befehle sind mit wenigen Mausklicks verfügbar.	**46%** Verschachtelt ist fast noch ein Lob. Freuen Sie sich auf eine nervige Klickorgie.	**78%** Ordentlich gelöst. Lediglich beim Schienenbau etwas gewöhnungsbedürftig.
KOMPLEXITÄT	**79%** Hoch und realistisch. Produktionszyklen und Logistik erfordern fast ein Studium.	**89%** Unglaublich hoch und wirklichkeitsnah. Nur für Hardcore-WiSim-Fans!	**74%** Einsteigerfreundlicher als der Rest, aber auch nicht ohne.
MEHRSPIELERMODUS	**72%** Für bis zu vier Spieler. Ganz nett, aber laaangatmig. Viel Zeit mitbringen!	**–** Mehrspielermodus? So etwas gibt es bei *Capitalism 2* nicht.	**66%** Vorhanden, bringt aber wenig Spaß, da viel zeitintensiver als bei *IG 2.*
SPIELSPASS	**81%** Darauf haben anspruchsvolle WiSim-Fans gewartet. Noch besser als Teil 1.	**63%** Saumäßig komplex. Wer auf Hardcore-BWL-Sims steht, hat aber seinen Spaß.	**71%** Ende 1998 ein Hit, fast vier Jahre später immer noch eine nette Alternative.
Spielelemente	55% / 35% / 10%	60% / 35% / 5%	50% / 35% / 15%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Strategie; ROT = Strategie; BLAU = Zufall

128 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 750 MHz	800x600x16	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 750 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
	1.024x768x32	rot	rot	orange	orange	orange	orange	orange	orange	orange
CPU mit 750 MHz	800x600x16	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb	gelb
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	rot	rot	hellgrün	hellgrün	hellgrün	grün	grün	grün	grün
	1.024x768x32	rot	rot	gelb	gelb	gelb	grün	grün	grün	grün

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- **PC-ACTION-ABONNENT** (markiert)
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Viele Einstellmöglichkeiten bietet der *Industriegigant 2* nicht. Lassen Sie den V-Sync ausgeschaltet und verzichten Sie auf die 32-Bit-Darstellung. Ab 500 MHz ist dieses klassische 2D-Spiel eigentlich recht flüssig spielbar, problematisch werden die relativ hohen Auflösungen. Eine TNT 2U läuft einfach nicht mit einer hohen Auflösung, da bedarf es schon einer Geforce3. Installieren Sie möglichst alle Dateien, denn so können die Ladezeiten effektiv verkürzt werden.

PRO & CONTRA

- \+ Komplexes, aber durchdachtes Wirtschaftsmodell
- \+ Zahlreiche Produktionsketten
- \+ Intuitive Steuerung
- \+ Übersichtliches Menüsystem
- \+ Waren- und Lagerbestände auf einen Blick erkennbar
- \+ Wachsende Städte
- \+ Computer-Gegner im Endlosspiel
- \+ Abwechslungsreiche Missionen
- – Keine Computergegner in der Kampagne
- – Kein Handel mit Computergegnern im Endlosspiel
- – Fehlender Leveleditor
- – Teils etwas triste Optik

KOMMENTAR



CHRISTIAN BIGGE

Bis 1930 war ich ein gemachter Mann. Fast die gesamte Spielkarte versorgte ich mit Freizeitgütern aller Art und wusste kaum mehr, wohin mit der ganzen Knete. Dann kam die Rezession. Plötzlich wollte niemand mehr meine Holzspielzeuge und Quietscheentchen haben. Verdammt! Nur eine Umstellung der Produktion rettete mich gerade noch vor der Pleite. Aber das macht den *IG 2* – besonders in den knackigen Mission – so spannend. Auf der sicheren Seite sind Sie hier nie. Ständig gibt's was zu schrauben und dank der genialen Menüführung gelingt das äußerst komfortabel. Deshalb stört es auch weniger, dass ich mich mitunter als Verkehrspolizist verdingen muss. Angehende Wirtschaftskapitäne sollten auf dem aktuellen WiSim-Flaggschiff unbedingt anheuern!

sollte in Ihnen schon ein kleiner Verkehrsplaner stecken, wenn Sie mit dem *IG 2* dauerhaft Spaß haben wollen.

PÄDAGOGISCH WERTVOLL!

Zum Spielstart im Jahr 1900 sind bereits ausreichend Produkte vorhanden. Doch das Gros der Erzeugnisse und technologischen Neuerungen steht erst dann zur Verfügung, wenn sie erfunden wurden. Logisch, oder? So lernen angehende Industriegiganten, dass es ab 1905 elektrische Waschmaschinen und geröstete Erdnüsse in Tüten gab und das Jahr 1957 für die Geburt des Skateboards stand. Bis zum Spielende im Jahr 1990 können über 160 Produkte hergestellt werden. Aber auch die realen Trends des vergangenen Jahrhunderts sind mit von der Partie: Plötzlich einsetzende Rezessionen oder Konjunkturhochs sorgen für zusätzliche Spannung. Außerdem sollten Sie darauf achten, es sich nicht mit Ihren Städten zu verscherzen. Eine riesige Fabrik am Stadtrand sorgt für reichlich Zoff in der Bevölkerung und bremst das Wachstum der Stadt, während Sie mit gesponserten Spielplätzen und Parkanlagen Ihr Ansehen erhöhen. Und seien Sie ja nicht zu knauserig mit den Gehältern, sonst gehen

So spielt sich Industriegigant 2



Aller Anfang ist schwer. Zunächst gilt es, die Spielwelt zu erkunden und nach dem optimalen Startpunkt Ausschau zu halten. Was bei einer derart geringen Besiedlungsdichte nicht so ganz leicht ist.



Die Wahl fällt auf Beaver Creek, das größte Städtchen. Vor dem Bau des Supermarkts markieren die gelben Häuser dessen Einzugsbereich. Der Infokasten zeigt den Produktbedarf an.



Die saftigen Wiesen am Stadtrand bilden die ideale Grundlage für diverse Landwirtschaftsbetriebe. Da das Lager im Einzugsbereich der Betriebe und des Supermarktes liegt, erfolgt ein zügiger Warentransport.



Die Produktion in Beaver Creek bringt Schotter in die Kasse. Deswegen expandieren wir nach Southbeach. Auch hier herrscht ein hoher Lebensmittelbedarf.



Zum Transport und Warenaustausch nutzen wir das vorhandene Straßennetz und lassen mit Lkws Lebensmittel nach Southbeach und Weintrauben sowie Spielzeug nach Beaver Creek bringen.

Ihre Arbeiter auf die Barrikaden.

WIE IN KABUL

Der Kampagnen-Modus bietet in drei Schwierigkeitsgraden 18 Missionen mit unterschiedlichen Aufgaben. Mal muss ein Unternehmen aus dem Boden gestampft, ein anderes Mal eine marode Firma auf Vordermann gebracht werden. Computer-Gegner gibt es blöderweise nur im Endlosspiel. Schade auch, dass mit den KI-Kaufleuten genau wie mit menschlichen Kontrahenten im Mehrspielermodus kein Handel möglich ist. Grafisch präsentiert sich *IG 2* nicht im erwarteten 3D-Gewand – kurioserweise auf Wunsch der Spieler. Die votierten zu Beginn der Entwicklungsphase für den altbekannten Iso-Look. Dafür dürfen Sie stufenlos zoomen, was stets für die nötige Übersicht sorgt. Als besonders nützlich stellen sich die Basisinfos heraus: Über jeder Fabrik zeigt ein Symbol an, was hier gerade mit wie viel Prozent Arbeitsaufwand produziert wird. Außerdem passen sich die Häuser und Autos optisch der voranschreitenden Spieldauer an. Allerdings sind manche Spielwelten farblich genauso trist wie das Stadtzentrum Kabuls – etwas mehr Schwung hätte dem Spiel hier gut zu Gesicht gestanden. Die intuitive Steuerung verdient dank der komfortablen Pop-up-Menüs ein Sonderlob, sollte WiSim-Fans vor keinerlei Probleme stellen und selbst Anfänger rasch überzeugen. Mit maximal drei Mausklicks lassen sich nicht nur sämtliche Aktionen ausführen, sondern auch alle nötigen Infos abrufen – passt, wackelt und hat Luft! CHRISTIAN SAUERTEIG

KOMMENTAR



CHRISTIAN SAUERTEIG

Wer auf WiSims steht, wird mit *Industriegigant 2* die nächsten Wochen mehr Spaß haben als mit seiner Freundin. Gelegenheitsspieler dürften bei all den Produktionszyklen und zahlreichen Logistikproblemen jedoch rasch kapitulieren. Die umfangreichen Missionen sind genauso abwechslungsreich wie herausfordernd und das Endlosspiel macht dank mitwirtschaftender Computergegner eine Menge Laune.



Himmel, hilf! Wirtschaftliche Höhen und Tiefen machen angehenden Multimillionären schwer zu schaffen.

INDUSTRIEGIGANT 2

MINDESTENS: P 350, 64MB RAM, 380 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Jowood
VERTRIEB:	Jowood
INTERNET:	http://ig2.jowood.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Vier Mann wirtschaften im Netzwerk oder an einem PC um die Wette.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	80%
STEUERUNG	86%
GRAFIK	72%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	71%

EINZELSPIELER



81%

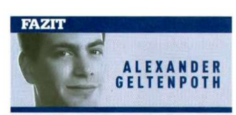
SEHR GUT – Hochkonjunktur für alle WiSim-Fans – ein würdiger Nachfolger!

Zoo Tycoon Add-on

Kann es eine heißer begehrte Attraktion für einen Zoo-Manager geben als Dinosaurier und andere prähistorische Tiere? Mit *Dinosaur Digs*, dem Add-on zu *Zoo Tycoon*, dürfen Sie Ihren Tierpark um einige interessante Gehege erweitern: Stegosaurier, Raptoren und Mammuts entpuppen sich als Publikumsmagneten. Da rollt der Rubel, speziell wenn Sie der Kundschaft noch im Dinosaurier-Souvenirladen oder Bronto-Burgerstand das Geld aus der Tasche ziehen. Die eigentlich ausgestorbenen Tiere verursachen einen höheren Aufwand. Wissenschaftler müssen die Arbeit von Tierpflegern verrichten, die Dinos füttern und medizinisch versorgen. Nur widerstandsfähige Zäune verhindern, dass ein Tyrannosaurus aus seinem Gehege ausbricht, um einen Snack zu verputzen ... Sollte doch mal eins der Biester entkommen: Mit einem Dino-Bergungsteam dürfen Sie es einfangen und am besten in ein Gehege mit elektrisch geladenem Zaun bringen. Von den 20 neuen Tieren, zugehörigen Pflanzen und Gehegeausstattungen abgesehen, bietet *Dinosaur Digs* nur sechs weitere Missionen. Etwas dünn für ein Add-on. ALEXANDER GELTENPOTH


Armselig: Die neueste Jurassic-Park-Verfilmung spart dann doch mit Spezialeffekten.

FAZIT


ALEXANDER GELTENPOTH

Für den Preis erwarte ich mehr als 20 Tiere und etwas Zubehör. In einem freien Spiel haben Sie alle Neuheiten nach wenigen Stunden gesehen. An der Spielweise ändert sich nichts und auch die sechs Missionen haben keine großen Überraschungen in petto.

ZOO TYCOON DINOSAUR DIGS

MINDESTENS: P 233, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win95
SINNVOLL: P 500, 128 MB RAM, 800 MB HD

GENRE:	Wirtschaftssimulation
PREIS:	Ca. € 28,-
ENTWICKLER:	Blue Fang
VERTRIEB:	Microsoft
INTERNET:	microsoft.com/games
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Jeder Park hat nur einen Manager, also nur 1 Spieler!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	62%
STEUERUNG	73%
GRAFIK	58%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **69%**

BEFRIEDIGEND – Das Add-on wird dem Hauptprogramm nicht gerecht

German Railroads



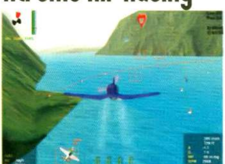
Es gibt jetzt ein Add-on für den *Train Simulator*, in dem unser Chef die Hauptrolle spielt. Na ja, fast. Eigentlich ist es das Biggetal im Saarland. Mit Klassikern wie dem Schienenbus oder der BR 211 befahren Sie in *German Railroads Volume One* die reizvolle Strecke. Qualitativ steht das Add-on dem Hauptprogramm in nichts nach. Schade nur, dass weder Bigge noch jemand anders in den Bahnhöfen rumsteht und nach wie vor Geisterstadt-Atmosphäre herrscht. BB

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 400 MB HD, Win95
HERSTELLER: Freudenreich & Tollknaepper
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	69%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	71%
SOUND	68%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **70%**

Xtreme Air Racing



Sie dachten, Formel-1-Rennen seien eine schnelle Angelegenheit? Dann kennen Sie nicht die jährlichen Luftrennen in der Wüste von Reno. Dort jagen hochgezüchtete Kampfflieger aus dem Zweiten Weltkrieg knapp über den Sand und streiten um die Poleposition. In der PC-Umsetzung der Sportart bleibt der Geschwindigkeitsrausch jedoch auf der Strecke. Die fünf Rundkurse sind langweilig, die Grafik veraltet. Überzeugend sind die Flugmodelle und die Gegner-KI. BB

MINDESTENS: P 700, 64 MB RAM, 650 MB HD, Win95
HERSTELLER: Victory Simulations/THQ
GENRE: Simulation **PREIS:** Ca. € 45,-

PREIS/LEISTUNG	60%
STEUERUNG	75%
GRAFIK	61%
SOUND	61%
MEHRSPIELER	67%

EINZELSPIELER **60%**

Tom & Jerry - F. o. F.



Spielen Sie gerne Katz und Maus? In *Fists of Furry* kriegen sich Tom & Jerry ordentlich in die Haare und prügeln sich mit allem, was gerade greifbar ist: Milchflaschen, Melonen und Tomaten dienen als Wurfgeschosse, Spaten, Knüppel oder eine Zeitung als Schlaginstrumente. Größtes Manko des 3D-Prüglers: Sie müssen mit der Tastatur spielen, Joypads funktionieren leider nicht. Im Mehrspielermodus an einem PC und mit je zehn belegten Tasten wird das sehr eng. AG

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, Win95
HERSTELLER: Ubi Soft
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 25,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	44%
GRAFIK	58%
SOUND	64%
MEHRSPIELER	55%

EINZELSPIELER **51%**

Stuart Little 2



Die süße Maus Stuart ist gut zu Vögeln. Na ja, zumindest zu seiner großen Liebe Margalo, die er vor dem bösen Falken rettet. In fünf Minispielen zeigt Stuart dem Raubvogel, wo der Hammer hängt. Egal ob mit dem Sportwagen, dem Flugzeug, auf dem Skateboard, im Ballon oder durch den Abwasserkanal – Stuart lässt sich in den drei Jump & Runs und zwei Rennspielen supereinfach steuern. Für Kinder eine tolle Sache. Das viel zu simple Spielprinzip langweilt ältere Semester. AG

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, Win95
HERSTELLER: Infogrames
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 30,-

PREIS/LEISTUNG	67%
STEUERUNG	47%
GRAFIK	61%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER **43%**

MAD lyncht die Spinne(r)!



- Einzelspielerkampagne in vier Kapiteln
- 7 Rassen
- 11 Klassen
- 2 Mehrspielermodi (Dungeon Master, kooperativ)
- Über 200 Zaubersprüche
- Über 200 Monstertypen
- 3. Edition des AD&D-Regelwerks
- Benutzerfreundlicher Editor



Igitt, haben die Schup

Na und? In NEVERWINTER NIGHTS gehen Sie solchen Problemen mit einer Schwert-Akupunktur oder Zaubersprüchen ans Leder. Heiltränke nicht vergessen! Sonst wird's haarig.

Doppelschlag: *Treffer*

Ui, ist der groß: Die Giganten in den Lavahöhlen zeigen Ihnen, wie man Fleisch auf grobe Art filetiert.

Sieben auf einen Streich: Mit dem mächtigen Zauber „Kugelblitz" brutzeln Sie Ihren Gegnern eine elektrische Ladung auf den Pelz.

AUF DVD

Schädlingsbekämpfung pur

VIDEO: So zaubern Sie in Neverwinter Nights

pen!

Vor Ihnen steht ein kleines Mädchen. Die Augen gerötet, der zarte Körper sichtbar ausgezehrt. „Mir geht es nicht so gut", sagt es zu Ihnen mit schwacher Stimme. „Meine Mama sagt, ich bin ein bisschen krank. Aber das wird schon wieder". Ein Lächeln huscht über das schmale Gesicht. Das junge Ding mit dem Teddybären im Arm weiß noch nicht, dass es bald sterben muss. Sehr bald. Eine mysteriöse Seuche, bekannt als „Der heulende Tod", hat sich über Nacht in Niewinter eingeschlichen. Die einst stolze und lebendige Stadt des Grenzlandes Faerûn ist nun die Spielwiese des Sensenmannes. Teile der Ortschaft stehen bereits unter Quarantäne. Im Bettlerviertel türmen sich am Straßenrand brennende Leichenhaufen. Woher kommt die tödliche Krankheit? Wer will die friedliche Idylle so grausam stören? Niemand kennt die Antworten. In ihrer Verzweiflung bitten Fürst Nashar Algondar und Fürstin Aribeth de Tylmarande die stärksten und zauberbegabtesten Kämpfer des Landes um Hilfe. Einer davon sind Sie.

HIRN EINSCHALTEN

Bevor Sie sich auf die Suche nach dem Heilmittel begeben, steht eine umfangreiche Charaktergenerierung an. Zur Wahl stehen sieben rollenspieltypische Rassen wie Elf, Mensch und Zwerg. Jede besitzt spezielle Fähigkeiten und Status-Boni, die sich bei der Klassenzuordnung vor- bzw. nachteilig auswirken. Spitzohrige Naturburschen verfügen beispielsweise über einen höheren Intelligenzwert, während bei den schlagkräftigen Liliputanern mehr Stärke in den Muckis steckt. Der nächste Schritt führt Sie zu den Attributen Ihres Recken. *Neverwinter Nights* basiert auf der dritten Edition des *Dungeons & Dragons*-Regelwerkes. Kurz: Von einer vorschnellen Punktever-

NEVERWINTER NIGHTS

VERGLEICH

NEVERWINTER NIGHTS	BALDUR'S GATE 2	DUNGEON SIEGE
HINTERGRUNDSTORY		
85%	87%	65%
Spannend und zugleich traurig. Eine mitreißende Geschichte mit Tiefgang.	Fesselnde Story und eine Gruppe, die gegeneinander intrigiert. Genialer Spaß.	Ziemliche Flaute: kurz angedeutet, aber nicht mitreißend genug. Na ja.
MENÜFÜHRUNG		
92%	75%	70%
Ausgeklügeltes System. Einfach zu handhaben. Hier freut sich der Einsteiger.	Selbst Genre-Experten stockt bei dem komplizierten Menü der Atem.	Wenige Befehle. Die Figuren agieren fast selbstständig. Etwas zu einfach.
GRAFIK		
86%	70%	91%
Figuren in 3D-Grafik. Geniale Effekte. Bodentexturen und Orte aber eintönig.	3D, was ist das? Die Pixel-Party ist winzig, die Grafik mehr zweckmäßig als schön.	Da freut sich der Optiker. Selten waren die Protagonisten so schön wie hier.
SPIELSPASS		
85%	84% (ABGEWERTET)	86%
Anfangs schleppend. Kämpfe, Aufträge und Rätsel en masse. Packende Story.	Witzige Dialoge. Massenhaft Aufgaben. Komplexes Rollenspiel mit Niveau.	Für Action-Fans sehr gut, für Rollenspieler zu wenig. Hack'n Slay-Gefühl pur.
20% / 40% / 40%	10% / 50% / 40%	10% / 20% / 70%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Kämpfe; ROT = Rätsel; BLAU = Strategie

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel strangauliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



128 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 800 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.400 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Wichtig für genussvolles Spielen ist die richtige Einstellung Ihres Computers. Dazu sollten Sie im Vorfeld Ihre Festplatte defragmentieren und sicherstellen, dass Sie alle aktuellen Treiber für Ihr System installiert haben. Während der Installation können Sie die Texturengröße bestimmen. Diese Auswahl ist abhängig von der Speichergröße Ihrer Grafikkarte. *Neverwinter Nights* profitiert von viel Speicher und einer schnellen Grafikkarte.

PRO & CONTRA

- \+ Ausgeklügeltes Klassensystem
- \+ Traumhafte Zaubereffekte
- \+ Lange Spieldauer
- \+ Zahlreiche Monsterbegegnungen
- \+ Abwechslungsreiche Aufträge
- \+ Knifflige Rätsel
- \+ Umfangreiche Spielwelt
- \+ Genialer Mehrspielermodus
- \+ Benutzerfreundliches Menü
- \+ Einsteigerfreundlicher Editor
- \+ Packende Hintergrundgeschichte mit überraschenden Wendungen
- − Anfänglich schleppender Spielverlauf
- − Eintönige Bodentexturen und Gebäude
- − Viele Ladebildschirme

teilung sollten Sie absehen. Verdrängen Sie zum Beispiel folgende Gedanken ganz schnell: „Ich hab hier einen Magier. Der merkt sich Sprüche. Muss also was in der Birne haben. Demnach setze ich alles auf Intelligenz." Denn was nützt Ihnen ein superschlauer Robenträger, wenn er das Charisma eines Berti Vogts besitzt und demnach Zaubersprüche der nächsten Stufe nicht lernen darf? Nun noch schnell die passenden Fähigkeiten bestimmen – wie Fallen entschärfen oder Zauberkunde –, ein fesches Äußeres und einen Namen zulegen und Ihr Abenteuer beginnt. Sollte Ihnen dieser Vorgang zu kompliziert erscheinen, können Sie einen vorgefertigten Charakter wählen.

DA WERDEN SIE GEHOLFEN

Umfangreiche Rollenspiele mit reichlich Handlungsmöglichkeiten wie beispielsweise *Baldur's Gate 2* besitzen meist eine komplizierte Menüführung. Bevor Sie sich an die zahlreichen Schaltflächen und deren Bedeutung gewöhnen können, steht auch schon eine Horde Monster auf der Matte und kloppt Ihnen die Eingeweide aus dem Leib. So etwas kann ganz schön frustrierend sein. Bei *Neverwinter Nights* ist das anders. Gleich nachdem Ihr Protagonist ins virtuelle Leben tritt, nimmt ihn ein Nichtspielercharakter ans Patschehändchen. Schritt für Schritt lernen Sie in einem Trainingslager den Umgang mit dem Benutzersystem. Ergo: die Handhabung von Nahkampf- und Fernkampfwaffen und Zaubersprüchen. Fühlen Sie sich sicher genug, müssen Sie eine Prüfung ablegen. Bestehen Sie den Test, können Sie in vier Kapiteln meucheln und knobeln, bis der Mauszeiger schlappmacht. Die Reise treten Sie wahlweise allein an oder Sie heuern einen zusätzlichen Nichtspielercharakter an. Diesen befehligen Sie über Kommandos, dürfen ihn jedoch nicht ausrüsten.

ALLES NACH BELIEBEN

Sie haben genug von der Rolle des freundlichen Helden? Kein Thema. Statt einem Gefangenen zur Flucht zu verhelfen, dürfen Sie diesen auch – Origi-

So spielt sich Neverwinter Nights

1

Treffen Sie auf eine Kreatur oder einen Menschen, lässt sich anhand der farbigen Aura die Beziehung zu Ihrem Recken erkennen. Während blau leuchtende Subjekte gern zu einem Schwätzchen bereit sind, wollen Ihnen rot umrandete Gesellen sofort die Rübe vom Körper reißen. Der grünen Fraktion sind Sie egal.

2

Oftmals sind bestimmte Wegpassagen und Objekte wie Schatztruhen und Wandschränke mit Fallen gespickt. Besitzen Sie die Fähigkeit „Suchen" oder schleppen Sie einen Gauner mit sich, entdecken Sie die Gefahrzone und beheben das Übel mit „Fallen entschärfen". Andernfalls müssen Sie Schaden in Kauf nehmen.

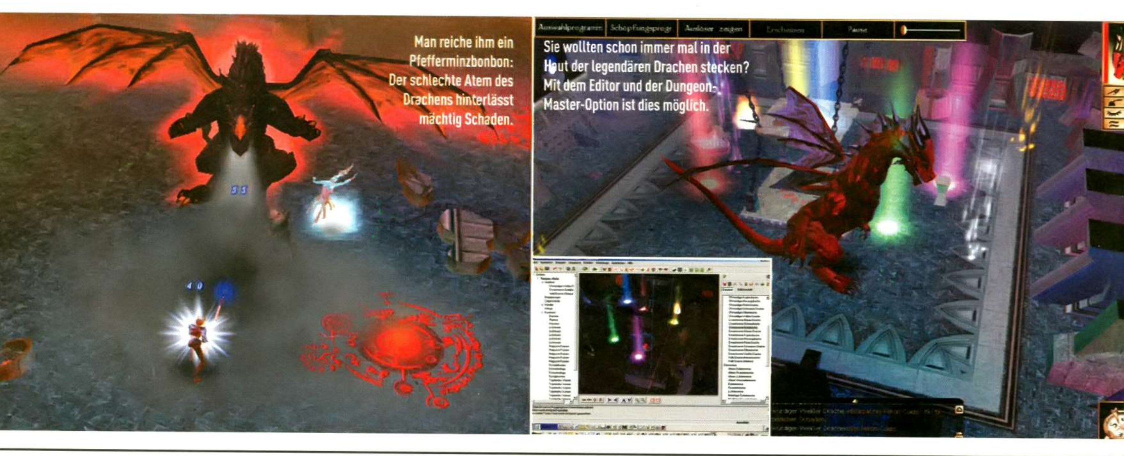
3

In Bücherregalen und Schatztruhen finden Sie des Öfteren dicke Schmöker und Notizen. Diese enthalten Informationen zu etwaigen Stämmen und Regionen der Schwertküste, aber auch Rezepte zur Herstellung von Zauberrüstungen und Waffen sowie wichtige Hinweise zu Ihren Aufträgen und Rätseln.

4

Oft verwickeln Schlüssel-Charaktere Sie in ein langatmiges Gespräch. Klicken Sie die richtigen Antworten und besitzen Sie genügend Ausstrahlung (Charisma), fällt sogar oftmals ein netter Auftrag ab, der Sie nach Abschluss mit Erfahrungspunkten, Gold oder einem magischen Gegenstand belohnt.

nalwortlaut einer Textpassage – „abschlachten wie ein Schwein". Anhand einer breiten Palette von Handlungs- und Antwortmöglichkeiten bestimmen Sie den Ablauf der nichtlinearen Spielgeschichte. Dass sich Ihre Gesinnung entsprechend zum Negativen wandelt und deshalb einige Nichtspielercharaktere einem Kaffeeklatsch mit Ihnen aus dem Wege gehen, versteht sich von selbst. Ob satte Haudrauf-Action, knifflige Rätseleinlagen oder gar mitreißende Hintergrundstory: Der neue Titel von Bioware bietet von allem im Übermaß. Zumindest ab der zweite Hälfte der Kampagne. Denn anfänglich sorgt das Rollenspiel für einige Gähneinlagen. Die Nichtspielercharaktere dröhnen Sie mit



Man reiche ihm ein Pfefferminzbonbon: Der schlechte Atem des Drachens hinterlässt mächtig Schaden.

Sie wollten schon immer mal in der Haut der legendären Drachen stecken? Mit dem Editor und der Dungeon-Master-Option ist dies möglich.



Die Kuh macht muh, das Schaf macht mäh: Finden Sie die richtige Kombination der Tierstimmen.



Käfer flambiert: Das Insektenviech gibt Ihnen eins auf die Rübe. Egal. Durch den hohen Konzentrationswert zaubern Sie trotzdem.

KÄFER-ALARM

Nichts trübt einen Spielverlauf so sehr wie nervige Bugs. Auch *Neverwinter Nights* ist nicht vor dieser Programmierschwäche gefeit. Laut Markus Wetzel, PR-Manager von Infogrames, arbeitet Bioware allerdings schon an einem Patch, der nachfolgende Fehler beheben wird.

- **Unterschiedliche Patch-Versionen der US- und DE-Fassung. Gemeinsames Abenteuer auf den Servern nicht möglich.**
- **Fehler in Aufträgen: Beispielsweise tauchen Schlüssel-Gegner nicht auf, wie der Intellektfresser im Gefängnis des ersten Kapitels.**
- **Gegenstände wechseln eigenständig die Stufenanforderung oder lassen sich trotz Levelbeschränkung ausrüsten. Der Wechsel in das nächste Kapitel ist nicht möglich.**
- **Spielabstürze en masse, beispielsweise in Kapitel 2 beim Kampf gegen Gonan in der Höhle. Auch bei der Suche nach Mehrspieler-Servern raucht *NWN* häufig ab.**
- **Konfiguration der Maus nicht einwandfrei im Menüpunkt durchführbar. Option Hardwaremaus lässt sich nur in der Config-Datei editieren.**

ellenlangen Texten zu, bis Ihre Pupillen einen Krampf kriegen. Synchronisiert ist leider nur der erste Satz. Orte wie Höhlen, Burgen und Waldstücke wirken identisch. Nicht so die Monster. Von denen warten mehr als 200 Arten auf potenzielle Opfer und hinterlassen beim Ableben Gegenstände wie Rüstungen, Heiltränke und Schmuck. Und natürlich Erfahrungspunkte. Steigen Sie einen Level auf, können Sie sich in Ihrer Klasse spezialisieren oder eine neue Berufung aussuchen. Bis zu drei Bereiche lassen sich in einem Protagonisten vereinen. In puncto Denksport wirken die gestellten Haupt- und Nebenaufgaben zunächst etwas eintönig und befassen sich mit dem Obligatorischen: „Gehe in Höhle A. Niete Monster B um. Bringe Gegenstand C zu Nichtspielercharakter D. Befreie Geisel E." Mit Fortschreiten des Spiels steigt jedoch der Lösungsaufwand kontinuierlich. So werden Sie beispielsweise zum Verteidiger eines beschuldigten Mörders und müssen mit allerlei Hilfsmitteln die entlastenden Indizien aus den Zeugen kitzeln. Da vergeht schon die eine oder andere Stunde, bevor der Auftrag in Ihrem Notizbuch als erledigt gilt.

FUMMEL-SPASS

Auch wenn die Solistenkampagne Sie für etliche Stunden an den Bildschirm fesselt, findet die Geschichte irgendwann ihr Ende. Dank zweier Mehrspielermodi ist die Monsterhatz für Sie jedoch noch lange nicht vorbei. Im kooperativen Modus dürfen Sie mit Ihren Freunden per Netzwerk oder Internet durch die Regionen der Einzelspielerkapitel streifen und gemeinsam Rätsel sowie Monsterknochen knacken. Bei der zweiten Variante, genannt Dungeon Master, kreieren Sie Ihr eigenes Abenteuer. Mithilfe des benutzerfreundlichen Editors basteln Sie in Windeseile einen neuen Schauplatz, fügen selbst kreierte Ausrüstungen hinzu und positionieren bösartige Monster und Fallen. Für ausreichend Abwechslung und Entfaltung Ihrer kreativen Fähigkeiten ist gesorgt. Wir wünschen viel Spaß beim Basteln! TANJA BUNKE

FAZIT



TANJA BUNKE

Ich muss gestehen, ich war anfangs recht enttäuscht. Jeder Depp in der Stadt nölt meinen Charakter mit unwichtigem Blabla zu und füllt das Notizbuch mit Aufträgen. Erschwerend hinzu kommt die grafisch eintönige Darstellung von Höhlen, Burgen und Forststücken: Alles sieht gleich aus. Im dritten Abschnitt des Rollenspiels aber plötzlich die Wendung. Die Geschichte wird packender, die Rätsel kniffliger, die Aufträge verlangen mir mehr ab. Endlich kommt Suchtgefühl auf. Wenn die Entwickler jetzt noch die unzähligen Bugs in den Griff kriegen, haben sie in mir einen neuen Jünger gefunden.

FAZIT



CHRISTIAN BIGGE

Neverwinter Nights ist wie eine Sahnetorte. Zunächst bestaunt man den schönen Zuckerguss, stürzt sich dann mit Heißhunger auf die ersten Stücke und hat sich nach spätestens einer Stunde den Magen verrenkt. Grund: Der Beginn des Spiels gestaltet sich sehr zäh, die Aufträge (Labern mit Person 1, Auftrag, zurück zu Person 1, Labern mit Person 2 ...) gleichen sich wie eine Cocktailkirsche der anderen. Doch nach einer Weile kehrt der Appetit zurück und wirklich: Je länger Sie naschen, desto besser wird das Spiel. Rolli-Fans, die sich *NWN* langsam auf der Zunge zergehen lassen, werden mit stundenlangem Spielspaß belohnt.

NEVERWINTER NIGHTS

MINDESTENS: P 400, 128 MB RAM, 800 MB HD, 16-MB-Grafikk., Win95
SINNVOLL: P 800, 256 MB RAM, 1,5 GB MD

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Bioware
VERTRIEB:	Infogrames
INTERNET:	www.nwn.bioware.com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ, Dungeon Master; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-64 Spieler
INTERNET: 2-64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	88%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	80%
MEHRSPIELER	92%

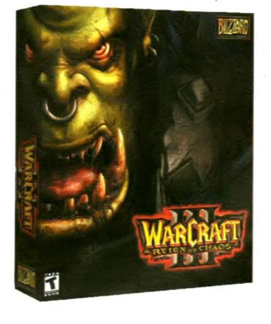
EINZELSPIELER 85%

SEHR GUT – Neverwinter Nights verbindet BG-2-Atmosphäre mit DS-Action.

ABO-ANGEBOT

CRAFT-PAKET

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel Warcraft 3.



Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de



☒ JA, ich möchte das 2-Jahres-PC-Action-Abo mit DVD.
(€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Warcraft 3 (Art.-Nr. 002072)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

PA 24 01

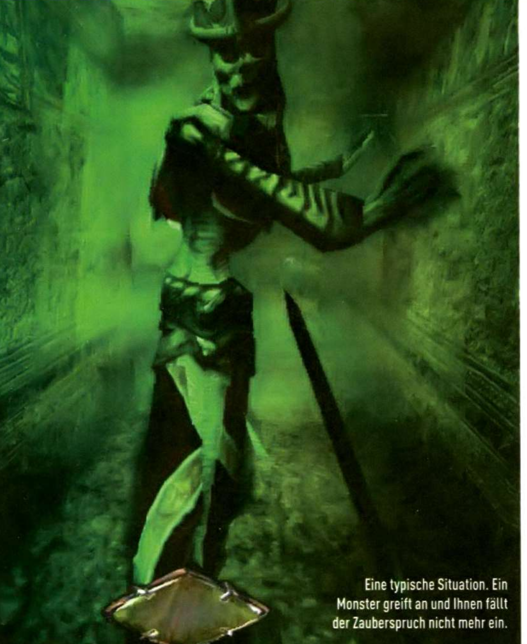
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

The Axe Effect. Johannes Hesters sieht trotz seines hohen Alters noch immer blendend aus!

- 3 Zauber-Gruppen
- 10 Zauber-Stufen
- Über 40 Zaubersprüche
- Rund 50 Stunden Spielzeit
- 9 Fertigkeiten
- Zahlreiche Rassen und Gegnertypen
- Kämpfe in Echtzeit
- Kein Mehrspielermodus

Zaubern, hacken, Brötchen backen

Bei JoWoods Rollenspiel-Spektakel ARX FATALIS geht auch ohne große Party die Post ab.



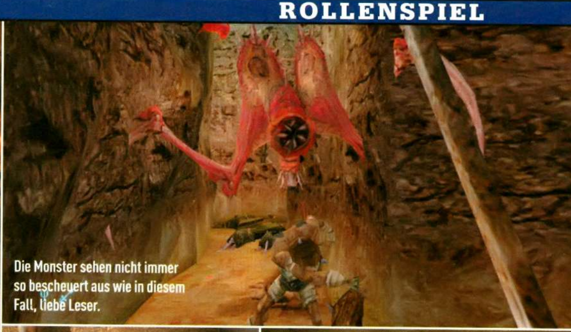
Eine typische Situation. Ein Monster greift an und Ihnen fällt der Zauberspruch nicht mehr ein.

Wissen Sie, wie es aussieht, wenn ein ganzes Königreich die Arschkarte zieht? Nein? Dann sollten Sie *Arx Fatalis* zocken. Vor langer Zeit ging da nämlich einfach das Licht aus. Und es wurde nie wieder hell. Die Sonne hatte sich einfach – so mir nichts, dir nichts – verabschiedet, woraufhin sich die Erde in einen riesigen Schneeball verwandelte. Abertausende starben und die Überlebenden mussten ganz schnell eine Lösung finden. Man entschied sich dafür, das unwirtliche Wintersportgebiet zu verlassen (Snowboards und Skier waren noch nicht erfunden), und flüchtete hurtig unter die Erdoberfläche. Schon nach kurzer Zeit legte sich die ganze Aufregung und die Bewohner des Königreichs Arx gingen wieder zur normalen Tagesordnung über.

WORUM GEHT'S?

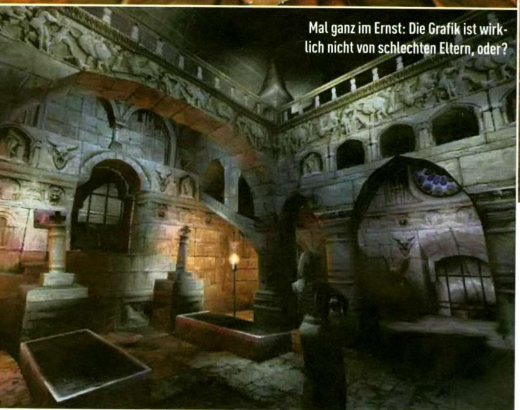
Unter der Erde regiert der weise König Lunshire. Der alte Sack macht seine Sache nicht schlecht. Alle könnten glücklich sein, wenn da nicht dieser Akbaa-Geheimkult wäre. Die Satanisten wollen den Gott des Unheils und der Zerstörung auferstehen lassen. Zu diesem Zweck treiben sie sich in geheimen Tempeln herum, nehmen harte Drogen und opfern Menschen. Wir wollen Ihnen nicht den ganzen Spaß nehmen, aber zumindest ein kleines Geheimnis soll an dieser Stelle verraten werden: Ihre Spielfigur ist irgendwie in die ganze Sache verstrickt! Das hätten Sie nicht gedacht, oder? Was Ihre eigentliche Aufgabe sein soll und wer zur Hölle unser Held überhaupt ist, erfahren Sie erst nach ein paar Stunden Spielzeit.


Na toll! Vor genau drei Sekunden ging das Schwert kaputt und jetzt dürfen wir uns mit Watschen wehren!


Die Monster sehen nicht immer so bescheuert aus wie in diesem Fall, liebe Leser.


Typisch Fränkel! Wir arbeiten uns den Arsch ab und er geht mal wieder in der Stadt spazieren!


Bei diesem alten Sack können Sie Krempel kaufen. Ob man dem auch was klauen kann?


Mal ganz im Ernst: Die Grafik ist wirklich nicht von schlechten Eltern, oder?

Durch Gespräche mit Nicht-Spieler-Charakteren erhalten Sie wichtige Hinweise. In den Gesprächsverlauf kann man jedoch nicht eingreifen und ist somit zu bloßem Zuhören verdammt (beinahe so wie bei unseren Redaktionskonferenzen ...). Natürlich gibt es auch Zwischensequenzen, die das Geschehen vorantreiben. Im Großen und Ganzen motiviert die gut konstruierte Geschichte ungemein, was man sicherlich auch der passenden deutschen Synchronisation anrechnen darf.

ES GEHT RUND IM UNTERGRUND

Bevor es losgeht, dürfen Sie das Aussehen Ihres Lieblings festlegen, wobei drei Helden-Visagen doch etwas wenig sind. Noch kurz einige Punkte auf die verschiedenen Charakter-Werte verteilt und schon beginnt das Abenteuer. Alles beginnt in einem schäbigen Verlies. Die Spielfigur erwacht und leidet unter schwerem Gedächtnisverlust. Ihre erste Aufgabe besteht darin, sich aus dieser misslichen Lage zu befreien. Eine Gestalt aus der benachbarten Zelle gibt Ihnen erste Tipps und kurze Zeit später hauen Sie bereits Ihre erste Troll-Wache aus den Latschen. Die Steuerung ist relativ schnell kapiert und läuft ähnlich wie bei einem Ego-Shooter ab. Durch Betätigen der rechten Maustaste wechseln Sie in den Interaktionsmodus. Ein Zeiger erscheint auf dem Screen und Dinge, an denen sich herumzuspielen lohnt, leuchten auf (ich wünschte, Frauen hätten auch so etwas eingebaut ...).

WAS GEHT?

Steine, Stühle, Bänke und alles, was sonst noch so herumsteht, lassen sich greifen und durch die Gegend werfen. Da hat sich jemand einiges einfallen lassen. Was sich schon an so etwas Banalem wie der Nahrungsbeschaffung festmachen lässt. Unser Held

SO SPIELT SICH ARX FATALIS!

Sie haben Ihr Gedächtnis verloren, sind fast nackt und ganz allein: das traurige Ende einer Sauftour. Und der perfekte Anfang für ein Rollenspiel!


1 – Ein echter Held muss auch mal niederes Ungeziefer vernichten, ohne zu maulen.


2 – Nichts für schwache Nerven. Leichen werden nach Nützlichem durchsucht!


3 – Wasser und Mehl mischen, Teig ins Feuer und schon wird Brot daraus.


4 – Praktisch. Mit einer magischen Handbewegung setzt man eine Fackel in Brand.

Mein Glied bleibt dran!

Deutschland hat mal wieder Glück gehabt, denn dort wird man vor übertriebener Gewaltdarstellung verschont! Die deutsche Version von *Arx Fatalis* wurde etwas entschärft. Zwar fließt der rote Saft auch hierzulande. Aber abgetrennte Gliedmaßen und andere Sauereien sind nicht enthalten. Auf zum Import-Händler.

FAZIT



TANJA BUNKE

In Ego-Shooter-Manier durch die Gänge zu wüten, ist schon etwas Feines. Und wenn ich den Gegnertypen mit grafisch ansehnlichen Zaubern so richtig einheizen kann, bin ich in meinem Element. Es gibt allerdings auch Grund zu mosern: Die Trolle, Goblins und Ratten wirken etwas klobig. Richtig auf die Glocke hauen kann ich den Viechern auch nur ganz selten. Da hakt es halt an der Feinabstimmung. Fazit: kleinere Makel, aber aus meiner Sicht noch lang nicht so umständlich und unübersichtlich wie Genre-Konkurrent *Morrowind*.

frisst zwar anstandslos fernöstliche „Leckereien" wie Ratten-Rippchen, aber niemals würde er rohes Fleisch anrühren. Das müssen Sie erst einmal im Feuer rösten, bevor es verputzt werden kann. Ist dies anfangs noch ganz lustig, kann es im späteren Spielverlauf ein bisschen nerven, wenn man kurz vorm Exitus erst *Kochduell* spielen muss, um nicht abzunibbeln. In puncto Bewaffnung war man genauso einfallsreich. Ein Knochen, der am Boden herumliegt, lässt sich gut als virtuelles Mordinstrument miss-

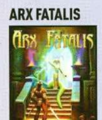


Eigentlich ist so ein Pfeil die falsche Bewaffnung gegen einen Troll. Aber es macht Spaß!

In der Kirche können Sie das brennende Verlangen nach innerer Erleuchtung förmlich riechen!

ARX FATALIS

VERGLEICH

ARX FATALIS	DEUS EX	MORROWIND
		

KÄMPFE

ARX FATALIS	DEUS EX	MORROWIND
84% Hacken und zaubern in Echtzeit. Eine Zielhilfe vermissen wir trotzdem.	89% J.C. Denton darf sich über das ausgefeilteste Kampfsystem freuen.	85% Ähnlich wie *Arx Fatalis*, allerdings mit etwas mehr Möglichkeiten.

GRAFIK

ARX FATALIS	DEUS EX	MORROWIND
85% Vor allem die Lichteffekte sorgen für korrektes Dungeon-Feeling. Hübsch!	65% Da der Titel schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, gibt es hier nix zu holen.	90% Grafisch hat *Morrowind* am meisten zu bieten. Ein echter Augenschmaus!





SPIELSPASS

ARX FATALIS	DEUS EX	MORROWIND
83% Wer auf Oldschool-Dungeon-Feeling steht, wird mit Arx Fatalis sehr glücklich.	85%* Egoshooter und Rollenspiel.. Das Zukunfts-Ambiente ist nichts für Jeden.	87% Morrowind dürfte die größte Käuferschicht ansprechen. Mainstream?

EINSTEIGERFREUNDLICHKEIT

ARX FATALIS	DEUS EX	MORROWIND
87% Durch den linearen Handlungsablauf kommen auch Neulinge prima zurecht.	82% Für viele ist es zu viel des Guten. Unendliche Möglichkeiten können überfordern.	81% Hier können Sie tagelang herumirren, ohne zu wissen, was eigentlich zu tun ist.
20% / 40% / 40%	20% / 20% / 60%	20% / 30% / 50%

SPIELELEMENTE: GRÜN = Strategie; ROT = Rollenspiel; BLAU = Kampftaktik

*abgewertet

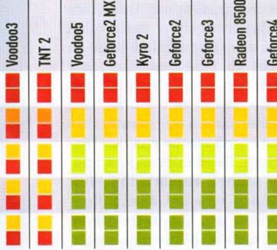
PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

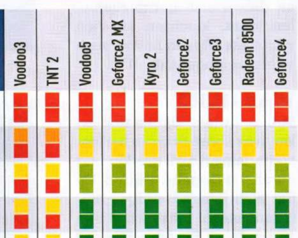
- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- **PC-ACTION-ABONNENT** (markiert)
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCHSCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM





256 MB RAM



LEISTUNGSMERKMALE

Das Rollenspiel *Arx Fatalis* ist bei vollen Details ziemlich gierig auf viel Rechnerpower. Bei einigen älteren Grafikkarten kommt es zu Störungen, da diese kein „Multiplepass Mapping" unterstützen. Sollte *Arx Fatalis* auf Ihrem Rechner ruckeln, ist es angebracht, die Bildschirmauflösung herabzusetzen und die Farbtiefe von 32 auf 16 Bit zu verringern. Deaktivieren Sie die EAX-Funktion, um etwas Extra-Power zu erhalten.

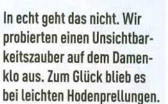
PRO & CONTRA

- \+ Komplexe Spielwelt
- \+ Tolle Interaktion mit der Umgebung
- \+ Lange Spieldauer
- \+ Fesselnde Story
- \+ Freie Charakter-Entwicklung
- \+ Ansprechende Rätsel
- \+ Gute Grafik
- \+ Deutsche Synchronisation gut gelungen
- \+ Relativ unkomplizierte Steuerung
- \+ Cooles Magie-System
- \+ Viele versteckte Gegenstände
- − Linearer Spielverlauf
- − Lange Lade- und Speicherzeiten
- − Keine Zielhilfe im Kampf

Äh ... geht das auch im echten Leben?



ZAUBERN
Wie es sich gehört, dürfen Sie bei *Arx Fatalis* zaubern, bis Ihnen die Ohren abfallen.



In echt geht das nicht. Wir probierten einen Unsichtbarkeitszauber auf dem Damenklo aus. Zum Glück blieb es bei leichten Hodenprellungen.



TROLLS ABSCHLACHTEN
Diese unförmigen Trolle metzeln wir im Spiel gleich im Dutzend nieder.

Im echten Leben wäre dies zwar möglich, aber sehr dumm, da diese erbarmungslosen Kreaturen Abmahnungen schreiben dürfen.



NAHRUNG ZUBEREITEN
Im Spiel können sie grillen und backen, wie es sich für echte Männer gehört.

Dies funktioniert tatsächlich in echt! Sogar mit weitaus weniger Aufwand. Mikrowellen sind unsere Freunde. Danke, liebe Wissenschaft.



RATTENMENSCHEN
Die Rattenmenschen gehören zu den gefährlichsten Gesellen im ganzen Spiel.

In der Realität sind Rattenmenschen harmlos und arbeiten viel zu wenig. Anhand des Fotos bemerken wir, dass sie zudem sehr hässlich sind.

FAZIT



AHMET ISCITÜRK

Ganz im Vertrauen: Mir war *Morrowind* zu umfangreich und daher liegt mir *Arx Fatalis* viel eher. Ich will gar keine riesige Oberwelt ablatschen und ich hab auch keinen Bock auf textbasiertes Dauer-Gelaber. Zu viel Freiheit kann nämlich in Arbeit ausarten. Da sage ich doch lieber: „Arbeitslos und Spaß dabei!" Natürlich ist *Arx Fatalis* nicht perfekt. Mir fielen vor allem die langen Speicher- und Ladezeiten negativ auf. Außerdem vermisst man im Kampf doch des Öfteren eine Art Zielhilfe, wenn die Keule mal wieder am Goblin-Schädel vorbeirauscht. Rollenspiel-Fans müssen trotz der Mängel zugreifen.



Shit! Gegen diese männerhassende Schlangentussi hat man so gut wie gar keine Chancen.



Die Anhänger des Geheimkultes von Akbaa möchten sich gerne mal mit Ihnen unterhalten.

brauchen. Allerdings zerbröselt das Ding, nachdem Sie einem Gegner damit einige Male in die Schnauze gehauen haben. Für den Anfang ist das Gebein aber Ihr einziger Freund. Später dürfen Sie auf ein reichhaltiges Waffenarsenal zurückgreifen, womit sich Ihr Helden-Leben enorm erleichtert. Per Mausklick greift Ihr Charakter an. Je länger Sie den Maus-Knopf gedrückt halten, desto stärker schlagen Sie zu. Der Spieler muss sich aber nicht nur auf blanken Stahl verlassen. Denn wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört, ist auch Magie im Spiel. Mit Ihrer Maus „malen" Sie Magie-Symbole in die Luft, während Sie die Zauber-Taste halten. Das kennt man von *Black & White*. Haben Sie das Symbol einigermaßen akkurat hinbekommen, wird der Zauber sofort ausgeführt. Da dies mitten im Kampf sehr nervig ist, lassen sich bis zu drei Zauber speichern und bequem per Tastendruck ausführen.

WAS BLEIBT UNTERM STRICH?

Arx Fatalis bricht zwar in optischer Hinsicht keine Rekorde. Dennoch gibt es kaum Grund zur Klage. Die Entwickler haben Figuren und Levels ansprechend in Szene gesetzt, mit hübschen Texturen versehen und sauber animiert. Schmucke Details wie Nebel und flackernde Fackeln sorgen für gute Stimmung im Testlabor. Wer sich die Zeit nimmt, in die Tiefen des Königreichs abzutauchen, wird für lange Zeit spitzenmäßig unterhalten. *Arx Fatalis* ist kein *Morrowind*-Killer. Aber das will es auch gar nicht sein. Die Arkane Studios haben wirklich ein sauberes Stück Software geschaffen, das die Rollenspiel-Konkurrenz nicht zu fürchten braucht. Wir steigen jetzt wieder in die schmutzigen Gewölbe des Schreckens herab. Sie haben es erraten: Zeit für die Redaktionskonferenz!

AHMET ISCITÜRK

ARX FATALIS

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 750 MB HD, Win98

SINNVOLL: P 900, 256 MB RAM

GENRE:	Rollenspiel
PREIS:	Ca. € 40,-
ENTWICKLER:	Arkane Studios
VERTRIEB:	JoWood
INTERNET:	www.arxfatalis-online.com/eng
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wer neue Leute treffen will, muss halt *Diablo 2* zocken.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: – Spieler
INTERNET: – Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	81 %
STEUERUNG	84 %
GRAFIK	84 %
SOUND	82 %
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER



83 %

SEHR GUT – Gehört in jede gut sortierte Rollenspiel-Sammlung!



- Kampagne mit Übungsmission und 3 Schwierigkeitsgraden
- 24 Szenario-Karten mit 5 KI-Stärken bei Computergegnern
- 12 Rassen
- 128 Truppentypen
- 36 Helden
- 102 magische Gegenstände
- 114 Zaubersprüche
- Editor

Gescheiterter Emanzipationsversuch im Mittelalter: Guinevra kriegte Excalibur partout nicht aus dem Stein.

AUF DVD

Denk mal!

VIDEO: So spielt sich Age of Wonders 2.

Zück mal deinen Zauberstab!

Bei AGE OF WONDERS 2 dürfen Sie mit süßen Elfen-Damen spielen. Und mit elf anderen Fantasy-Völkern auch. Das macht Laune. Wenn Sie mit dem Schwierigkeitsgrad klarkommen.

Belagerungszustand beim Sommerschlussverkauf: Horden kampferprobter Hausfrauen stürmten die Ladenpassage.

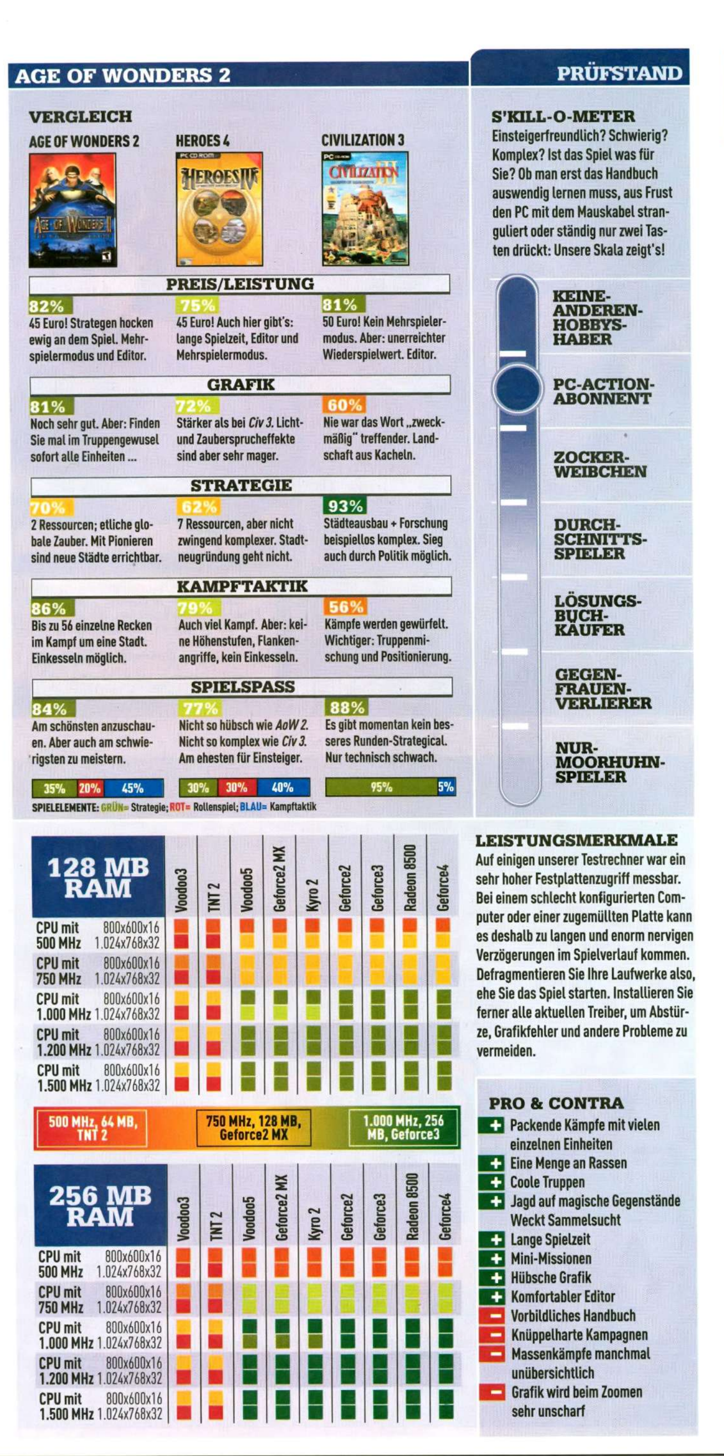
Wenn sich der Naturgeist ganz entblättert hätte, hätten wir seinen Auftrag vielleicht angenommen. So aber nicht!

Böse Magier wollen das Land unterjochen. Der einzige Gute, der zufällig in der Gegend ist, hat was dagegen. Und heißt – welch unglaubliche Überraschung – Merlin. Klingt wie aus dem automatischen Hintergrundstory-Generator 1.0 für Spiele-Entwickler. Doch wer ein Faible für Fantasy-Märchen hat, kann mit Klischees leben. Besonders bei rundenbasierten Strategiespielen. Da kommt es auf andere Werte an. *Age of Wonders 2* hat 'ne Menge davon. In der Kampagne erkunden Sie als Retter der Menschheit und aus der Sicht von schräg oben riesige Karten. Manchmal existiert zusätzlich eine unterirdische Welt, die durch Höhlen erreichbar ist. Es ist jederzeit möglich, zu zoomen. Aber nicht zu nah! Sonst wird die Grafik so unscharf, dass Sie versucht sind, zu Fielmann zu rennen.

HOKUSPOKUS

Sie besetzen Minen, Mühlen oder Hochöfen, um an Gold zu kommen. Und so genannte Zauberknoten, die magische Mana-Energie liefern. Unter-





AGE OF WONDERS 2

VERGLEICH

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3

PREIS/LEISTUNG

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3
82% 45 Euro! Strategen hocken ewig an dem Spiel. Mehrspielermodus und Editor.	75% 45 Euro! Auch hier gibt's: lange Spielzeit, Editor und Mehrspielermodus.	81% 50 Euro! Kein Mehrspielermodus. Aber: unerreichter Wiederspielwert. Editor.

GRAFIK

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3
81% Noch sehr gut. Aber: Finden Sie mal im Truppengewusel sofort alle Einheiten ...	72% Stärker als bei *Civ 3*. Licht- und Zauberspruchеffekte sind aber sehr mager.	60% Nie war das Wort „zweckmäßig" treffender. Landschaft aus Kacheln.

STRATEGIE

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3
70% 2 Ressourcen; etliche globale Zauber. Mit Pionieren sind neue Städte errichtbar.	62% 7 Ressourcen, aber nicht zwingend komplexer. Stadtneugründung geht nicht.	93% Städteausbau + Forschung beispiellos komplex. Sieg auch durch Politik möglich.

KAMPFTAKTIK

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3
86% Bis zu 56 einzelne Recken im Kampf um eine Stadt. Einkesseln möglich.	79% Auch viel Kampf. Aber: keine Höhenstufen, Flankenangriffe, kein Einkesseln.	56% Kämpfe werden gewürfelt. Wichtiger: Truppenmischung und Positionierung.

SPIELSPASS

AGE OF WONDERS 2	HEROES 4	CIVILIZATION 3
84% Am schönsten anzuschauen. Aber auch am schwierigsten zu meistern.	77% Nicht so hübsch wie *AoW 2*. Nicht so komplex wie *Civ 3*. Am ehesten für Einsteiger.	88% Es gibt momentan kein besseres Runden-Strategical. Nur technisch schwach.
35% 20% 45%	30% 30% 40%	95% 5%

SPIELELEMENTE: GRÜN= Strategie; ROT= Rollenspiel; BLAU= Kampftaktik

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

128 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

500 MHz, 64 MB, TNT 2 — 750 MHz, 128 MB, Geforce2 MX — 1.000 MHz, 256 MB, Geforce3

256 MB RAM		Voodoo3	TNT 2	Voodoo5	Geforce2 MX	Kyro 2	Geforce2	Geforce3	Radeon 8500	Geforce4
CPU mit 500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 750 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.200 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16									
	1.024x768x32									

LEISTUNGSMERKMALE

Auf einigen unserer Testrechner war ein sehr hoher Festplattenzugriff messbar. Bei einem schlecht konfigurierten Computer oder einer zugemüllten Platte kann es deshalb zu langen und enorm nervigen Verzögerungen im Spielverlauf kommen. Defragmentieren Sie Ihre Laufwerke also, ehe Sie das Spiel starten. Installieren Sie ferner alle aktuellen Treiber, um Abstürze, Grafikfehler und andere Probleme zu vermeiden.

PRO & CONTRA

- \+ Packende Kämpfe mit vielen einzelnen Einheiten
- \+ Eine Menge an Rassen
- \+ Coole Truppen
- \+ Jagd auf magische Gegenstände Weckt Sammelsucht
- \+ Lange Spielzeit
- \+ Mini-Missionen
- \+ Hübsche Grafik
- \+ Komfortabler Editor
- − Vorbildliches Handbuch
- − Knüppelharte Kampagnen
- − Massenkämpfe manchmal unübersichtlich
- − Grafik wird beim Zoomen sehr unscharf

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

So lob ich mir das: Die Schwächen des Vorgängers (übermächtige Helden und nur durchschnittliche Grafik) sind konsequent ausgemerzt, die Stärke (strategischer Anspruch) wurde sogar ausgebaut. Gewaltig nervt der unfair schwere Start in fast jede Mission der Kampagne. Hellseher mögen damit klarkommen. Strategen weniger. Wenn Sie sich über den üblichen dritten Neustart eines Levels ärgern, lenken Sie den Blick auf die hübsche Grafik! Das beruhigt.

dessen bestimmen Sie, was in Ihren Städten gebaut und produziert wird. Mauern schrecken vielleicht Invasoren ab. Eine Elitegilde ist nicht schlecht, wenn Sie stärkere Truppen rekrutieren wollen. Für Schiffe braucht Herr Eroberer eine Werft. Güter zu produzieren bringt Asche. Die Bibliothek kurbelt die Erforschung neuer Zaubersprüche an. Und, und, und. Natürlich können Sie Diplomatie betreiben und sich andere Städte unter den Nagel reißen – die von besagten bösen Magiern nur militärisch. Ortschaften so genannter unabhängiger Gruppen übernehmen Sie ab und an auch gegen Bezahlung. In beiden Fällen kommen Sie so im Lauf der Zeit auch zu Truppen anderer Rassen. Ach ja: Oft ist es sinnvoll, die Städte der Konkurrenz vor einem Angriff mit einem globalen Zauber weich zu kochen. Mit einem netten Feuersturm beispielsweise.

SEX ALS WAFFE

Bei Gefechten schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Hier spielt *AoW 2* seine größten Stärken aus. Zu deutlich dynamischerer Musik hauen sich die Krieger wild schreiend, grunzend und wiehernd diverse Schlagwaffen, Geschosse und Zaubersprüche um die Backen. Sie verstecken sich taktisch klug hinter Bäumen, nutzen Höhenvorteile und setzen Spezialmanöver ein. So kann eine Vampirfrau des Untoten-Heers manch (männlichen!) Gegner becircen und für die eigene Seite gewinnen. Was sie da genau treibt, wollen wir angesichts ihres lustvollen Stöhnens gar nicht wissen.

So spielt sich Age of Wonders 2

Einmal Chef sein! Bei *Age of Wonders 2* dürfen Sie das. Das sieht folgendermaßen aus:

Gegend erkunden



Siegfried und Roy ritten auf ihrem Tiger zu einer geheimnisvollen Ruine, um neue Zauber-Utensilien zu finden ...

Helden hochpäppeln



Selbst neue Klamotten wie Helm und Rüstung nützen nix: Barbies Hausfreund Ken sieht immer gleich scheiße aus.

Schlachten führen



Bis zum Ende der Verlängerung hielten die Spanier (rote Trikots) ihr Stadttor sauber. Doch dann kam das tragische Aus.

FAZIT

HARALD FRÄNKEL



Prima, dass die Schwierigkeitsgrade „Einfach", „Normal" und „Schwierig" heißen. Dumm, dass sich das Ganze „schwierig", „sauschwierig" und „supersauschwierig" spielt. Aus diesem Grund beißt mein Zauberer Merlin samt Gefolge oft schneller ins Gras als ausgehungerte Vegetarier. Sonst gibt's allerdings wenig zu nölen. *Age of Wonders 2* schrammt damit knapp an einer Gold-Auszeichnung vorbei. Aber: Es kriegt die Auszeichnung „Rundenstrategie, bei dem selbst mir der Mageninhalt nicht aus dem Gesicht fällt". Dieses Prädikat habe ich bisher noch nie verliehen. Das muss was heißen.



Du treibst mich in die Ruinen! Warum auch nicht? Findet sich dort doch manch magischer Gegenstand.



Manche Städte im US-Bundesstaat Arizona errichteten wegen der verheerenden Waldbrände kurzerhand Schutzkuppeln.

ANZIEHPUPPEN

Hin und wieder kreuzen Helden auf, die ihre Dienste anbieten. Diese Kämpfer gewinnen nicht nur an Erfahrung wie normale Truppen. Nein, sie steigen in Stufen auf; und pro Level dürfen Sie ein Attribut erhöhen. Zum Beispiel Offensiv- oder Defensivkraft, Schießkunst oder Führungsqualitäten. Letztere helfen Truppen, die mit dem Recken in den Kampf ziehen, weil sie dadurch stärker werden. Helden dürfen auch magische Gegenstände anziehen: Waffen, Rüstungen, Helme, Schilde und Ringe. Aber wo kriegen Sie die her? Zwei Möglichkeiten: Manchmal fällt ein solches Artefakt als Geschenk ab, wenn Sie Aufträge für Götter erledigen. Die wollen unter anderem, dass Sie ein bestimmtes Ziel zerstören oder zur Jagd auf so genannte Abtrünnige blasen. Außerdem gibt es geheimnisvolle Orte, wo Monster hausen. Ruinen zum Beispiel. Hier heißt es: reingehen, abmurksen und hoffen, was Nützliches zu finden. Passen Sie auf, dass Ihre Helden nicht abnibbeln. Denn die dürfen Sie in die nächste Mission übernehmen. Falls man so weit kommt. Schließlich ist die Kampagne trotz dreier Schwierigkeitsgrade nichts für leicht frustrierbare Schachbrettumwerfer. Zeitweise wird's gar unfair. Wer bei den ersten Zügen nicht exakt nach dem offenbar etwas starren Denkmuster der Entwickler vorgeht und sich zu lange einigelt, dem geht's wie einem gerollten Stacheltier auf der Autobahn: Er ist ruckzuck platt, weil ihn der Computergegner überrollt. Hier ist angesagt, was wir bei Strategicals nicht gern sehen. Das Spiel nach dem Motto „Versuch und Irrtum". Zum Glück dürfen Sie auch freie Szenarien zocken. Die sind einen Tick einfacher. Außerdem ist die Startrasse frei wählbar. Da ist mancher vielleicht doch gern ein Schachbrettumwerfer. Oder wie es bei *AoW 2* heißen muss: Nur-Szenario-Spieler. HARALD FRÄNKEL

AGE OF WONDERS 2

MINDESTENS:
P 300, 64 MB RAM, 526 MB HD Win98

SINNVOLL:
P 800, 128 MB RAM

GENRE:	Rundenstrategie
PREIS:	Ca. € 45,-
ENTWICKLER:	Triumph Studios/PopTop
VERTRIEB:	Take 2
INTERNET:	www.ageofwonders2.de
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Hotseat (8 Sp. an einem PC), (Team) Deathmatch, E-Mail-Duell; 1 Sp./CD

PC: 2-8 Spieler
NETZWERK: 2-8 Spieler
INTERNET: 2-8 Spieler

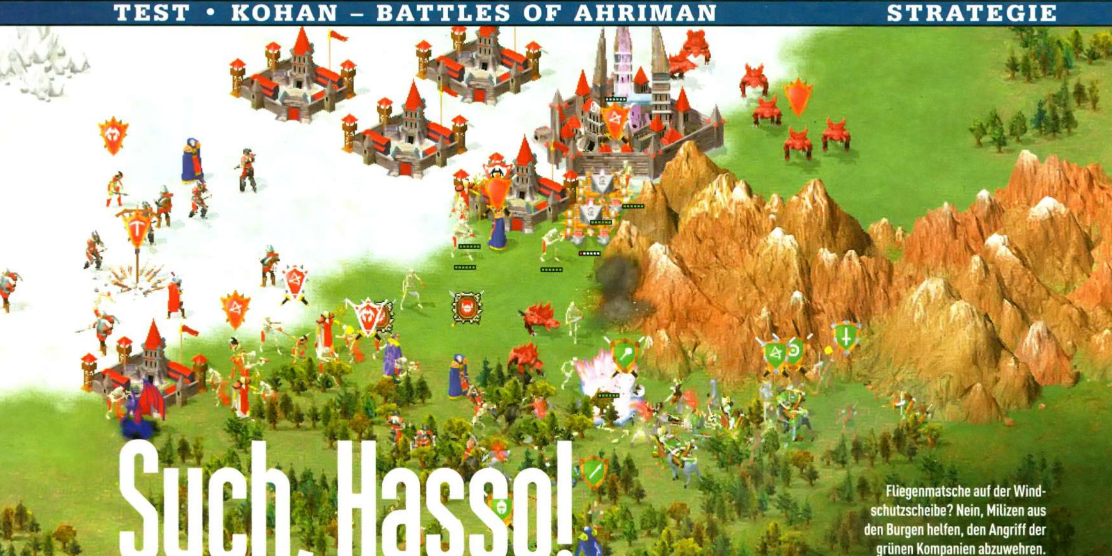
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	82%
STEUERUNG	80%
GRAFIK	81%
SOUND	78%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

84%

Sehr gut – Für Profis und Hartnäckige. Alle anderen flennen wegen des Schwierigkeitsgrads.



Such, Hasso!

Fliegenmatsche auf der Windschutzscheibe? Nein, Milizen aus den Burgen helfen, den Angriff der grünen Kompanien abzuwehren.

Wie Screenshots täuschen können: KOHAN – BATTLES OF AHRIMAN spielt sich alles andere als wirr. Sogar richtig gut. Wenn Sie hart sind.

Mit dem Alter kommt Weisheit? Von wegen! Die unsterblichen Kohan jedenfalls werden nicht müde, sich gegenseitig die Fresse zu polieren und nebenbei das Fantasy-Reich Khaldun regelmäßig in ein Schlachtfeld zu verwandeln. Die sterblichen Rassen der Elfen, Menschen, Untote sowie diverse Monster machen den Blödsinn sogar noch mit. Selbst schuld, müssen sie eben bluten: Auf dem Feld der Ehre stehen sich immer ganze Kompanien gegenüber, die sich aus Nah- und Fernkämpfern sowie einer eigenen Auswahl an Spezialisten zusammensetzen. Einzelne Einheiten verschwinden ohnehin im Gewusel. Je nach Zahl der eigenen Städte können Sie bis zu 20 solcher Trupps befehligen, Siedlungen erobern und den Feind zurückdrängen.



NIX FÜR WEICHEIER

Zwar läuft *Kohan* in Echtzeit. Aber es spielt sich eher wie ein rundenbasiertes Strategiespiel. Die Spielgeschwindigkeit lässt sich zum Glück fein abgestimmt variieren. Sie stehen selten unter Zeitdruck. Trotzdem will jede Aktion gut überlegt sein, denn die Computergegner nutzen selbst kleine Fehler unbarmherzig aus. Über den Sieg entscheidet die richtige Strategie. Glück spielt keine Rolle. Allerdings müssten Sie schon intuitiv alles richtig machen, um die späteren Szenarien der drei Kampagnen auf Anhieb zu schaffen. Hersteller Timegate Studios (www.timegate.com) veröffentlichte im Juni den zugehörigen Editor, mit dem Sie Mods und eigene Missionen inklusive der KI entwerfen können. ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Mit *Kohan – Immortal Sovereigns* erschien bereits vergangenen November ein nahezu identisches Spiel. In *Battles of Ahriman* sind nur die drei Kampagnen und einige Einheiten neu. Das schwere und anspruchsvolle Echtzeitstrategiespiel hat im vergangenen halben Jahr wenig von seiner Faszination eingebüßt. Gegen die neue Genrereferenz *Warcraft 3* wirkt es trotzdem altbacken und eintönig.



Im Umkreis von Festungen erholen sich angeschlagene Trupps und ersetzen automatisch ihre Verluste.

Ingenieure stampfen Außenposten aus dem Boden, die sich anschließend selbstständig verteidigen.

KOHAN

MINDESTENS: P233, 64 MB RAM, 600 MB HD, Win98/2000	**GENRE:**	Echtzeitstrategie
	PREIS:	Ca. € 40,-
SINNVOLL: P600, 128 MB RAM, 800 MB HD	**ENTWICKLER:**	Timegate Studios
	VERTRIEB:	Infogrames
	INTERNET:	www.timegate.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	4. Juli 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch und Team Deathmatch, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	78%
STEUERUNG	81%
GRAFIK	59%
SOUND	63%
MEHRSPIELER	78%

EINZELSPIELER **76%**

GUT – Knüppelharte Herausforderung für Profistrategen. Nur die veraltete Grafik stört.


WWW.STARWARS-MAGAZIN.DE
STAR WARS
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
DIE ULTIMATIVE
QUELLE
FÜR ECHTE
FANS!
EPISODE III UPDATE
So geht es dann weiter!
EPISODE II NEWS
Blick hinter die Kulissen!
TATOOINE-GUIDE
Alle wichtigen Fakten!
BERU UND LARS
Lukes Adoptiveltern
im Episode II Porträt!
UND ZUDEM
Poster, News, uvm...
AB 10.7.02
AM KIOSK
EPISODE III UPDATE POSTER STAR NEWS GEWINNSPIEL
ZURÜCK AUF
TATOOINE
ALLES FAKTEN ÜBER DEN WÜSTENPLANETEN · ONKEL OWEN UND TANTE BERU PORTRÄT
EPISODE II
EIN INSIDER-BLICK HINTER DIE KULISSEN
DIGITALE EFFEKTE
DIE FASZINIERENDE ENTSTEHUNG VIRTUELLER KREATUREN UND WELTEN
OZ VERLAG
ABO-HOTLINE:
0821-7291-666 oder
www.starwars-magazin.de
NACHBESTELLUNG:
07623-964-155
2002 © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Schei-ei-ei-ei-ßel

FAZIT

CHRISTIAN SAUERTEIG

Endlich mal ein Spiel für echte Männer, die auf schwere Lederklamotten, Benzin im Blut und reichlich Pferdestärken unterm Allerwertesten stehen? Nicht wirklich, denn richtige Biker können mit dem nicht 100%ig realistischen Fahrgefühl von *Moto GP* wenig anfangen. Das Gros der Spieler dürfte aber gerade die gelungene Mischung aus ordentlicher Spielbarkeit und anspruchsvoller Rennsimulation schätzen. Wenn Sie auf Rennspiele stehen und Hayabusas nicht für Push-up-BHs halten – zugreifen!

McCoy -0.30
Rossi +0.00

VIVA-Moderator Adebisi kann's einfach nicht (lassen).

Wer mit 230 Sachen über den Asphalt schlittert, gegen eine Leitplanke knallt und keine Schäden davonträgt, heißt entweder Mola Adebisi oder spielt MOTO GP.

Zählen Sie auch zu den einsamen Leder- und Chromfetischisten, die Tag und Nacht davon träumen, einmal ins hautenge Kostüm von Biker-Braut Katja Poensgen zu schlüpfen und mit ihrer Honda TSR 250 eins zu werden? Dann träumen Sie mal schön weiter. *Moto GP Ultimate Racing Technology* simuliert zwar die komplette GP-Saison mit allen Fahrern und Motorrädern des vergangenen Jahres, allerdings nur in der 500cc-Klasse. Dort dürfen Sie unter anderem mit Max Biaggi (Yamaha), Tohru Ukawa oder Loris Capirossi (beide Honda) auf zehn authentischen Rennstrecken um die Meisterschaft fahren. Alternativ können Sie nur ein schnelles Rennen ohne Warm-up und Qualifying bestreiten oder im Training und Zeitfahren möglichst schnelle Runden auf den Asphalt legen. Wer von den Einzelspieler-Rennen irgendwann genug hat, klickt auf den Mehrspielermodus: Via Netzwerk oder Splitscreen können hier bis zu vier Spieler gemeinsam um die Parcous jagen. Für jedes gewonnene Rennen kriegen Sie Bonuspunkte. Mit denen können Sie Ihre Maschine aufmotzen und neue Kurse freischalten. Dank des realistischen, aber keinesfalls komplizierten Handlings der Motorräder sollten auch Neulinge rasch Erfolge feiern. Zweirad-Champs dürften Schwierigkeitsgrade sowie die Intelligenz der Computergegner schätzen. Letztere agieren größtenteils äußerst geschickt, fegen aber an schlechten Tagen als Dumm-Dumm-Geschosse auch schon mal vier Fahrer von der Strecke. Etwas mehr spielerisches Feintuning wäre wünschenswert gewesen.

FEUCHTES VERGNÜGEN

Wenig zu meckern gibt's bei der Grafik: Die Macher haben Strecken, Motorräder und animierte Fahrer hübsch und realistisch in Szene gesetzt. Speziell die Darstellung der Regenrennen ist so wirklichkeitsnah, dass man geneigt ist, sein Anti-Beschlag-Tuch aus dem Handschuhfach zu holen, um die Gischt von seinem Bildschirm zu wischen. CHRISTIAN SAUERTEIG



Platz da, du 💣☠☹?! Auch die Computergegner gehen aggressiv zu Werke.

Ganz schön spritzig! Bei Regenrennen ist das Handling der Maschine sehr viel anspruchsvoller.

MOTO GP

MINDESTENS: PII 350, 128 MB RAM, 650 MB HD, Win9x/2000	**GENRE:**	Rennsimulation
	PREIS:	Ca. € 40,-
	ENTWICKLER:	Climax
SINNVOLL: PIII 1,2 GHz, 512 MB RAM	**VERTRIEB:**	THQ
	INTERNET:	www.thq.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Bis zu vier Spieler geben im Netzwerk (1 Sp./CD) oder an einem PC Gummi.
PC: 1-4 Spieler
NETZWERK: 1-4 Spieler
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	77%
STEUERUNG	79%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	79%

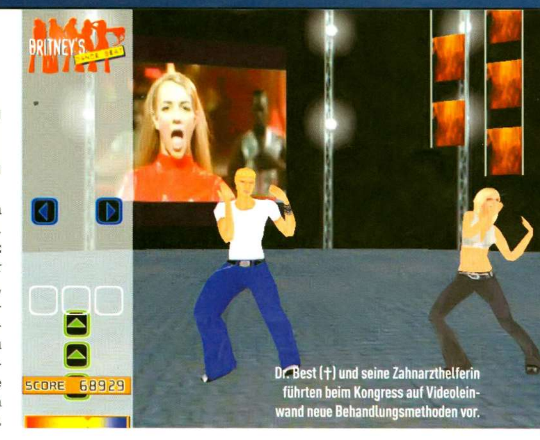
EINZELSPIELER



GUT – Volles Rohr: Moto GP ist ein Paradies für jede Wildsau!

Britney's Dance Beat

Eins können S' vergessen: Dass Sie *Britney's* auf die Matte legen können. Denn anders als bei der PlayStation 2 unterstützt die PC-Version keine Tanzmatten. Oops, da geht sie hin, die Hauptdaseinsberechtigung. Stattdessen drücken Sie entsprechend vorgegebener Bewegungssymbole die richtigen Tasten. Damit Tanzhänsel oder Hüpfgretel (sieben Charaktere wählbar) zu fünf bekannten Songs Verrenkungen macht, sich bei drei Castings und drei Konzerten hochdient und Musikvideos freischaltet. Mit Taktgefühl hat das Ganze nur bedingt zu tun. Zur Belohnung dürfen Sie am Schluss an der Seite des Superstars die Hüften knacken lassen. Manchmal versucht die erste singende Quietsche-Ente der Welt, den Spieler mit Sprüchen („Du bist ein Naturtalent!") zu motivieren. Nach 30 Minuten haben Sie *Britney's* durchgenudelt. Dann gibt's noch ein Quiz mit Fragen, die kein normaler Mensch beantworten kann, einen Editor für eigene Choreographien und ein Poster. Um-'s zum Abschluss objektiv zu betrachten: Junge Fans werden das Spiel lieben. So wie sie den Verfasser dieser Zeilen jetzt hassen. HARALD FRÄNKEL



Dr. Best (†) und seine Zahnarzthelferin führten beim Kongress auf Videoleinwand neue Behandlungsmethoden vor.

FAZIT



Mein Plan war: Installieren, die Songs durch Rammstein-Lieder ersetzen und Spaß haben. Hätte bestimmt lustig ausgesehen: Pop-Backroundtänzer hampeln sich zu „Bück dich" einen Wolf. Ging leider nicht. Das Spiel nutzt keine MP3s. Mist.

BRITNEY'S DANCE BEAT

MINDESTENS: P 350, 64 MB RAM, 140 MB HD Win98
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM

GENRE:	Geschicklichkeit
PREIS:	Ca. € 30,-
ENTWICKLER:	Hyperspace Cowgirls
VERTRIEB:	THQ
INTERNET:	thq.de
SPRACHE:	Englisch/dt. Handbuch
USK-FREIGABE:	Ohne
TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Fehlanzeige. Sie müssen schon mit sich allein spielen!
PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	68%
GRAFIK	63%
SOUND	73%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 48%

MANGELHAFT – Mit Britney Spears tanzen? Nur tanzen? Wer will das schon?

Agassi Tennis Generation



Da spielt André dann doch lieber mit seiner heiß geliebten Steffi! Bei der Konsolenumsetzung können Sie sich zwar mit dem Namensgeber und 31 Fantasiespielern in 16 Stadien die gelben Filzbälle um die Ohren prügeln – im schnellen Match, dem freien Turnier oder im kurzweiligen Agassi-Karrieremodus. Aber: Optisch hält der Titel nicht ganz mit der Konkurrenz mit. Spielegrafik und Animationen wirken hölzern, Ballphysik und Steuerung sind verbesserungsbedürftig. cs

MINDESTENS: P 500, 128 MB RAM, 800 MB HD
HERSTELLER: Aqua Pacific/Cryo
GENRE: Sport **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	50%
STEUERUNG	57%
GRAFIK	59%
SOUND	44%
MEHRSPIELER	53%

EINZELSPIELER 53%

WM Nationalspieler



Wenn du denkst, es geht nicht mehr, kommt noch 'n schlecht'-res Fußballspiel daher. *WM Nationalspieler* heißt der *Kick Off 2002*-Klon, der von links nach rechts gespielt wird. Grafisch, spielerisch und technisch ist das Spiel so malade wie Alexander Zicklers Wadenbein. Passend, dass der zugehörige, neunmalige Nationalspieler die Packung ziert. Es stehen 204 Fantasie-Teams zur Wahl, mit denen Sie die WM sowie Freundschaftsspiele bestreiten dürfen. cs

MINDESTENS: P 233, 128 MB RAM, 250 MB HD
HERSTELLER: Anco/Ubi Soft
GENRE: Sport **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	12%
STEUERUNG	23%
GRAFIK	32%
SOUND	11%
MEHRSPIELER	29%

EINZELSPIELER 29%

Elvis Live on Stage



Der King lebt! Leider! Wie in der Autowerbung gibt der Wackel-Elvis alles. Allerdings nur zu „Shake your hips" oder anderen, selbst erstellten .wav-Dateien. Je exakter Sie im Takt klicken, desto abgefahrenere Körperverrenkungen legt Schmalztolle aufs Parkett. Schwingende Hüften, fliegende Beine, seltsame Zuckungen – über 80 Tanzschritte beherrscht die gerenderte Figur. In den ersten Spielen verhindern Lachkrämpfe koordiniertes Klicken. Doch auf Dauer wird's öde. ag

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
HERSTELLER: Koch Media
GENRE: Action **PREIS:** Ca. € 10,-

PREIS/LEISTUNG	72%
STEUERUNG	72%
GRAFIK	56%
SOUND	15%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 38%

Airline Tycoon Evolution



Uralt-WiSim aus dem vergangenen Jahrtausend, die auch so aussieht, sucht dummen Käufer: Die Weiterentwicklung *Evolution* zu *Airline Tycoon* (das Wirtschaftsspezialisten 1998 noch erfreute) bietet nur eine wichtige Neuerung: Sie dürfen futuristische Flugzeuge im Editor entwerfen und so Ihre Luftflotte modernisieren. Ansonsten blieb alles wie gehabt: Aufträge annehmen, Flugpläne erstellen, Kerosin kaufen, Personalverwaltung und Sabotage. Ne, lass stecken. ag

MINDESTENS: P 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
HERSTELLER: Spellbound
GENRE: WiSim **PREIS:** Ca. € 40,-

PREIS/LEISTUNG	39%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	44%
SOUND	34%
MEHRSPIELER	40%

EINZELSPIELER 37%

LEXIKON

Jetzt im Handel: X-ZONE.
Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.
Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft. Mit 24 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplettlösung zu „Munch's Oddysee". Plus DVD mit Videos zu allen Top-Titeln. Alles klar!





Offizieller Trauertag, Fahne auf Halbmast: Die Wahlschlacht 2002 versaut die nächste Pisa-Studie.

Der Gesichtsausdruck sagt alles: Rudolf hält nichts vom Weißwurst-frühstück im Flugzeug nach Mallorca.



Was für ein Wahlkrampf!

Nur Verlierer ziehen für Würstel-Eddi oder Zigarren-Gerd in die WAHLSCHLACHT 2002. Gewinner verzichten auf den Kauf des Spiels.

Das Mittel gegen Politikverdruss*!" wirbt die Packung. Klar, wenn Sie Politik nicht die Bohne interessiert, kaufen Sie sich bestimmt eine *Moorhuhn*-Kopie mit Politikern. Die bewerfen sich dann – ach, wie lustig – mit Zigarren oder Weißwürsten. Andererseits, wo wir doch schon für die Rente tanken und gegen den Terror rauchen, auf die 15 Piepen käme es dann auch nicht mehr an ... Die Vorstellung mag ja amüsant sein, das Spiel nicht: Nach einem Treffer mit dem bayerischen Nahrungsmittel kippt Joschka vom Klapprad und Rudolf plumpst bei seiner „Dienstreise" nach Mallorca aus dem Bumsdenbär-, äh, Bundeswehrbomber, gaaanz laaangsaaam versteht sich. Von einer gerdschen Zigarre bombardiert, geht es der Opposition kaum besser: Selbst Guido vergeht das Grinsen, das mehr nach 1,8 ‰ als 18 % aussieht; und auch Diplom-Physikerin Angela wird zum Opfer der Nikotingeschosse.

GEIER ÜBER BERLIN

Hauptziel bleiben die beiden Kontrahenten Gerd und Eddi. Ersterer lässt sich im dicken Benz kutschieren, Letzterer flattert mit Scheinheiligenschein und Engelsflügeln über den Schirm. Wie die Geier kreisen sie über dem Regierungsbezirk und warten nur auf die Wurst oder Zigarre, so wie das Moorhuhn auf die Kugel. Jeder Abschuss bringt einige Prozente beim Wahlvieh – ganz wie im echten Leben. Vermutlich, weil's so lustig ist, den politischen Gegner in die Pfanne zu hauen. Erst ab einer absoluten Mehrheit haben Sie die Wahl für SPD oder CDU gewonnen. Noch spannender gestaltet sich die Bonusrunde. Da feuern Sie ohne Sinn und Verstand auf Luftballons, die genau wie etwaige Hoffnungen platzen, die Wahlschlacht 2002 könnte ein gutes Spiel sein. Politikverdruss wird hier ersetzt durch Spielverdruss – prost Wahlzeit.

ALEXANDER GELTENPOTH

FAZIT

ALEXANDER GELTENPOTH

Sehr lobenswert: Auf der Verpackung deutet bereits der bekannte Satz „Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker!" darauf hin, dass es sich um ein Brechmittel handelt. Bei der empfohlenen Anwendung von „3x täglich eine Stunde" kommen Sie garantiert nicht in den Bundestag. Eher wohl in eine andere geschlossene Anstalt. Wahlsieger: das Moorhuhn.

WAHLSCHLACHT 2002

MINDESTENS: P 266, 64 MB RAM, Win98/2000	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 15,-
	ENTWICKLER:	Meridian '93
SINNVOLL: P 300, 64 MB RAM	**VERTRIEB:**	Koch Media
	INTERNET:	www.kochmedia.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 6 Jahren
	TERMIN:	Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Stoiber gegen Schröder, Männlein gegen Männlein

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2 Spieler
INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	52%
STEUERUNG	23%
GRAFIK	18%
SOUND	16%
MEHRSPIELER	16%

EINZELSPIELER 15%

UNGENÜGEND – Über Schröder und Stoiber lachen ja die Moorhühner.

BUDGET


Olli Kahn frisst kleine Südkoreaner zum Frühstück.


Und jetzt nur noch den Bademeister abknallen, dann kann die Sea Reaper endlich nackt baden.



Vorsicht, bissig!

Urlaubsmuffel raus! Weil die Bewohner von Majorca was gegen Cocktailpartys haben, treten Sie ihnen in GIANTS kurzerhand in den Allerwertesten.

Guck mal, ist das nicht Olli Kahn? Fast! Mit der Neuauflage von *Giants* in der White-Label-Serie erwerben Sie eine riesige, virtuelle Affenkreatur, die nicht nur so ähnlich aussieht wie National-Olli. Sie kann genauso laut brüllen, worauf Gegner vor Furcht erstarren. Und kräftig beißen – wie Kahn seinerzeit Heiko Herrlich. Zu Beginn des Spiels schlüpfen Sie jedoch zunächst in die Rolle eines Meccaryns. Das sind ziemlich verrückte Raumfahrer, die auf einem ebenso zauberhaften wie auch tödlichen Planeten notlanden mussten. Mit modernen Schusswaffen ausgerüstet – einige können käuflich erworben werden – setzen sie alles daran, so schnell wie möglich von der Inselidylle zu verschwinden. Das ist leichter gesagt als getan, denn sie geraten direkt in den Konflikt einiger verfeindeter Parteien. In der zweiten Kampagne wechseln Sie die Seite und übernehmen die Kontrolle über eine Sea Reaper. Da die süße Nixe und ihre weiblichen Kurven niemand lieb hat, zieht sie mit Säbel, Bogen und Zaubersprüchen ins Gefecht. Gespielt wird übrigens aus der Ich- oder der Verfolgerperspektive.

SAHNEGRAFIK

Eine der großen Stärken von *Giants* ist der skurrile Humor. So sorgen die etlichen Zwischensequenzen immer wieder für Lachanfälle. Auf ähnlich hohem Niveau rangiert die optische Präsentation. Vor allem die Charaktere warten mit einem enormen Detailreichtum auf und machen die doofe Speicherfunktion wieder wett. BENJAMIN BEZOLD

GIANTS – CITIZEN KABUTO

MINDESTENS: P 400, 64 MB RAM, 800 MB HD, Win95	**GENRE:**	Action
	PREIS:	Ca. € 10,-
	ENTWICKLER:	Planet Moon
	VERTRIEB:	Virgin
SINNVOLL: P 600, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.vid.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 16 Jahren
	TERMIN:	31. Juli 2002

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Deathmatch, Capture the Smartie, Basisbau; 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 2-10 Spieler
INTERNET: 2-10 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	83%
STEUERUNG	69%
GRAFIK	81%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	71%

EINZELSPIELER 77 %

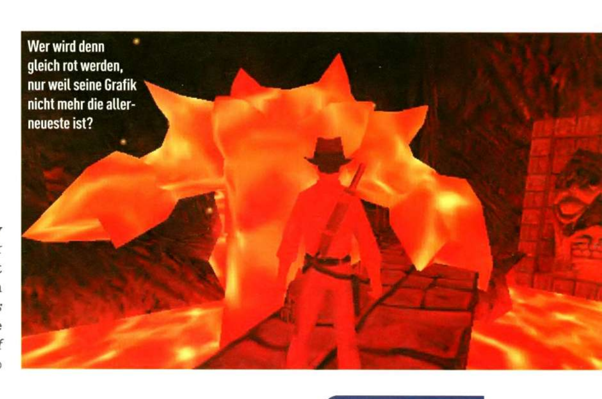
Gut: Abgedrehtes Action-Adventure mit bescheuerter Speicherfunktion.

FAZIT


BENJAMIN BEZOLD

Wer wie ich auf durchgeknallte Adventures im Stile eines *MDK 2* oder *American McGee's Alice* steht, sollte sich *Giants* keinesfalls entgehen lassen. Allein der umwerfende Humor gepaart mit den abgedrehten Spielcharakteren rechtfertigt den Kauf. Einzige Enttäuschung: Noch immer gibt es keinen Patch, der das frustrierende Speichersystem verbessert.

Lucas Arts Adventure Pack


Wer wird denn gleich rot werden, nur weil seine Grafik nicht mehr die allerneueste ist?

Hey, die sieht ja fast so alt aus wie Inge Meysel! Die Grafik der Titel in THQs neuer Spielesammlung meinen wir. Einzig und allein Indys fünftes PC-Abenteuer fällt aus der Reihe. Das hat nämlich „nur" zweieinhalb Jahre auf dem Buckel und als einziges Spiel eine richtige 3D-Grafik. Spielerisch ähnelt *Indiana Jones und der Turm von Babel* sehr der *Tomb Raider*-Serie. Als Dr. Jones hüpfen Sie durch die Levels, ballern Nazis ab, lösen kleine Rätsel und bergen Schätze. Einen netten Zeitvertreib für Zwischendurch stellen die restlichen fünf Spiele der Kompilation dar. Die sind zwar technisch hoffnungslos veraltet, aber nicht nur deswegen für zahlreiche Lacher gut, was vor allem für *Monkey Island 1-3* gilt. Ein Muss für alle *Indiana Jones*-Fans ist der DOS-Klassiker zum dritten Kinoabenteuer *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* sowie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

Da kauft man sich eine Sammlung der besten LucasArts-Adventures und dann fehlt tatsächlich das geniale *Monkey Island 4*. Skandalös! Freilich hat EA und nicht THQ die Vertriebsrechte an diesem Titel. Mir doch egal, ich will gute Spiele für mein Geld.

LUCASARTS ADV. PACK

MINDESTENS: P 200, 32 MB RAM, 65 MB HD, Win95	**GENRE:**	Adventure
	PREIS:	Ca. € 20,-
	ENTWICKLER:	Lucas Arts
	VERTRIEB:	THQ
SINNVOLL: P 400, 128 MB RAM	**INTERNET:**	www.thq.de
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ab 12 Jahren
	TERMIN:	31. Juli 2002
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Brauchen Sie von diesen uralten Titeln nicht zu erwarten.	**PC:** 1 Spieler	
	NETZWERK: –	
	INTERNET: –	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	53%
STEUERUNG	67%
GRAFIK	42%
SOUND	49%
MEHRSPIELER	–

EINZELSPIELER 54%

AUSREICHEND – Spiele-Kompilation für Sammler und Nostalgiker

FIFA WM 2002





Gegen Olli habt ihr eh keine Chance! Mit Gelassenheit sehen wir dem Freistoß der Kameruner entgegen.

Hobbykicker aufgepasst! EA Sports' Fußballsimulation *FIFA WM 2002* gibt es jetzt zu einem besonders attraktiven Preis. Nicht, dass wir es nach dieser sagenhaften Weltmeisterschaft nötig hätten, den Ruf der Deutschen virtuell wiederherzustellen. Aber haben Sie doch wenigstens mal ein bisschen falsches Mitleid mit, sagen wir mal, den Froschschenkel-Franzosen! Ohne viel Kohle auszugeben, können Sie denen nämlich zu ihrem Ehrentreffer verhelfen. Sie brauchen dafür ja nicht mal die Equipe Tricolore als Mannschaft zu wählen. Es reicht, wenn Sie gegen Frankreich ein Eigentor schießen. Aber nicht vergessen: Danach voll aufdrehen und Deutschland wieder ins Finale kicken! Was gar nicht so einfach ist, denn die Grafik sieht dermaßen realistisch aus, dass Sie vor lauter Schwärmen das Toreschießen komplett vergessen könnten. Ein ähnlicher Leckerbissen ist die frei konfigurierbare Steuerung. Hier hat EA Sports im Gegensatz zu *FIFA 2002* noch ein bisschen Feintuning betrieben, was sich vor allem beim Passspiel bemerkbar macht. Und dank der WM-Lizenz tragen alle Kicker der 42 Nationalmannschaften ihre Realnamen. Bis auf die Holländer. Die sind nämlich nach wie vor gar nicht erst dabei und durften uns von zu Hause aus bestaunen. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD

***FIFA WM 2002* ist die Genre-Referenz in Sachen PC-Fußball schlechthin. Bei keinem anderen Spiel sehen die Kicker so lebensecht aus und die Steuerung geht derart leicht von der Hand. Schade nur, dass es keine Vereinsmannschaften wie in *FIFA 2002* gibt.**

FIFA WM 2002

MINDESTENS: P 300, 64 MB RAM, 90 MB HD, Win95	**GENRE:**	Fußballspiel
	PREIS:	Ca. € 22,-
	ENTWICKLER:	EA Sports
	VERTRIEB:	Electronic Arts
SINNVOLL: P 800, 128 MB RAM, 525 MB HD	**INTERNET:**	http://de.worldcup.europe.ea.com
	SPRACHE:	Deutsch
	USK-FREIGABE:	Ohne Beschränkung
	TERMIN:	Erhältlich
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Freundschaftsspiele mit maximal vier Spielern pro Mannschaft	**PC:** 1-4 Spieler	
	NETZWERK: 2-8 Spieler	
	INTERNET: 2-8 Spieler	

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	85%
STEUERUNG	90%
GRAFIK	88%
SOUND	85%
MEHRSPIELER	89%

EINZELSPIELER 87%

SEHR GUT – Der Weltmeister unter den Fußballspielen. Klasse Präsentation und Spitzen-Gameplay.

F1 2001



Gleich schieß ich dich ab, Schumi!

Und wieder wird Michael „Das Kinn" Schumacher Weltmeister. Gähn. Wen interessiert eigentlich noch die Formel Langweilig? Die Italiener zum Beispiel. Denn nach ihrem kläglichen Scheitern bei der Fußball-WM haben sie wenigstens noch ein Pferd im Stall, das sie garantiert nicht enttäuscht. Außer am PC vielleicht. Denn dort können Sie für 25 Euro den großen Schumi an Ihrem Auspuff riechen lassen. Neben den kompletten Team-, Strecken- und Wagen-Daten der Saison 2001 wartet EA Sports' *F1 2001* mit wechselnden Witterungsverhältnissen auf. Sowohl grafisch als auch spielerisch reicht *F1 2001* bei weitem nicht an die kürzlich erschienenen *F1 2002* und *Grand Prix 4* heran. Vor allem der Rennverlauf ist viel zu actionlastig und hat nur wenig mit der realistischen Simulation eines F1-Rennens zu tun. BENJAMIN BEZOLD

FAZIT

BENJAMIN BEZOLD



Als *F1 2001* Ende vergangenen Jahres in die Läden kam, war es eine Alternative zu den damaligen Genrekönigen. Mittlerweile ist die Simulation aber nur noch gehobener Durchschnitt. Kein Wunder bei den sagenhaften Verbesserungen des Nachfolgers *F1 2002*.

MINDESTENS: P 500, 64 MB RAM, 170 MB HD, Win95
HERSTELLER: EA Sports
GENRE: Rennspiel **PREIS:** Ca. € 25,-

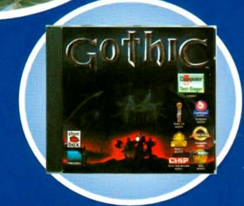
PREIS/LEISTUNG	73%	EINZELSPIELER
STEUERUNG	73%	71%
GRAFIK	72%	
SOUND	78%	
MEHRSPIELER	73%	

DIE AKTUELLEN BUDGETTITEL IM ÜBERBLICK

Titel	Genre	Anbieter	Budget-Wertung	Preis
Carrera Grand Prix	Sport	Take 2	62%	€ 15,-
Cossacks – European Wars	Strategie	CDV	68%	€ 20,-
Extreme Value Pack 2	Kompilation	Blackstar		€ 20,-
Bacteria	Action		45%	
Battle Race 3D	Rennspiel		18%	
Jagdverband 44	Flugsimulation		9%	
Oil Tycoon	WiSim		41%	
Popstars	Action		36%	
Siege of Avalon Kapitel 1	Rollenspiel		47%	
Software Tycoon	WiSim		65%	
Winterspiele 2002	Sport		7%	
Fallout Radioactive	Virgin			€ 25,-
Fallout	Rollenspiel		70%	
Fallout 2	Rollenspiel		71%	
Fallout Tactics	Strategie		68%	
F1 2001	Sport	EA	71%	€ 25,-
FIFA WM 2002	Sport	EA	87%	€ 22,-
Giants – Citizen Kabuto	Action	Virgin	77%	€ 10,-
Icewind Dale	Rollenspiel	Virgin	72%	€ 10,-
LucasArts Adventure Pack	Kompilation	THQ		€ 20,-
Monkey Island 1	Adventure		50%	
Monkey Island 2	Adventure		52%	
Indiana Jones: Der letzte Kreuzzug	Adventure		49%	
Indiana Jones: The Fate of Atlantis	Adventure		53%	
Indiana Jones: Der Turm von Babel	Adventure		71%	
The Curse of Monkey Island	Adventure		72%	
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	ak tronic	60%	€ 10,-
Sudden Strike Gold Edition	Strategie	CDV	70%	€ 30,-
Totally Sports	Kompilation	Blackstar		€ 15,-
Demarrage	WiSim		15%	
Sports TV Boxing	WiSim		46%	
Tennis Manager	WiSim		44%	
Winterspiele 2002	Sport		7%	
Winter Sports	Sport		10%	
Totally Strategy	Kompilation	Blackstar		€ 25,-
1193 Anno Domini	WiSim		15%	
Earth 2150 Lost Souls	Strategie		79%	
Knights & Merchants Gold	Strategie		68%	
Terra Inc.	Strategie		11%	
Zeus	Strategie		10%	
Totally TV	Kompilation	Blackstar		€ 20,-
Galileo – The Game	Denkspiel		50%	
Popstars	Action		36%	
Der Schuh des Manitu	Action		10%	
Tropico	Strategie	ak tronic	80%	€ 10,-
UEFA Champions League 01/02	Sport	Take 2	62%	€ 15,-
Worms Armageddon	Action	ak tronic	70%	€ 10,-

Ohne Ende!





Gothic
10,- €*

Delta Force
10,- €*



Commanche Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€*. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,-, Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Besuch uns auf der
GC
GAMES CONVENTION
Halle 3, Stand A20

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

C.S.U. ist spitze!

Nö, wir meinen nicht die Partei. Das COUNTER-STRIKE-Update (C.S.U.) ist da. Und weil wir unsere Leser verehren und lieben, gibt es Version 1.5 bei uns natürlich gratis.



Handelt es sich bei dieser Start-Zone um ein Schlauch-Boot, U-Boot oder haben wir es mit dem Cheater-Tool „Aim-Boot" zu tun?

Da freut sich der Einzelkämpfer – verschachteltes Leveldesign und Campingplätze bis zum Abwinken.



Half-Life | Gab es bei Version 1.4 noch zwei neue Karten (cs_havana und de_château), wartet V1.5 mit nur einem neuen Spielplatz auf. Auf alle Fälle eine ordentliche Map, die auch von *CS*-Buchautor Oliver Haake (Servus-Mortis-Clan) für gut befunden wurde: de_piranesi. Es existierte übrigens mal ein berühmter Künstler namens Giovanni Piranesi, der 1778 in Italien den Löffel abgab, doch wen juckt das schon? Einzelkämpfer und Camping-Freunde interessieren sich viel mehr für die zahlreichen Versteck-Möglichkeiten, die de_piranesi bietet. Wie bei jedem *CS*-Update stecken auch diesmal die Neuerungen eher im Detail. Die versierten Macher haben diverse Kleinigkeiten verbessert. Um alle Neuerungen aufzuzählen, müssten wir das Spielerforum locker um zwölf Seiten erweitern. Zum Glück können Sie sich das Ganze ja selbst installieren und in Ruhe zu Gemüte führen. Erwähnenswert ist auf alle Fälle der praktische Demoplayer, der jetzt serienmäßig drin ist. So können Sie sich zum Beispiel Ihre schönsten Feuergefechte im Zeitlupentempo reinziehen.
www.counter-strike.net



Mod: Counter-Strike
Autor: Gooseman
Filenamen: csv15full.exe
gcs1005.exe
gcs1005.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS-Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Diverse Verbesserungen
+ Gute neue Einzelkämpfer-Map
− Noch immer zu viele Cheater

***Fazit:** „Auch wenn V1.5 keine Revolution darstellt, ist das Ganze eine runde Sache."*



Die PC Action kämpft ja auch täglich für den Frieden. Doch unsere Waffen sind Wortwitz und gutes Aussehen.

Voll fürs Klo?

TERRORISM: FIGHT FOR FREEDOM ist noch nicht erhältlich und erhitzt schon die Gemüter.

Medal of Honor | Der umstrittene Mod ist noch nicht veröffentlicht worden. Es existieren noch nicht einmal Screenshots. Aber diskutiert wird darüber. Eifrig. Es geht um den Kampf gegen den Terrorismus. Im Gegensatz zu *Counter-Strike* & Co hat die Bedrohung in diesem Fall jedoch einen Namen. Man bekämpft etwa die Taliban. Und in naher Zukunft soll es auch die Möglichkeit geben, als Israeli gegen palästinensische Einheiten vorzugehen. Ob es gut ist, solche Szenarien nachzuempfinden, muss jeder für sich entscheiden. Die erste Beta soll nur verschiedene Mehrspielermodi enthalten. Später erscheinen allerdings auch Einzelspieler-Kampagnen, in denen der Spieler in die Rolle eines gewissen Leutnant Patrick Mauldin schlüpft.

Info: www.planetmedalofhonor.com/fightforfreedom

WAS WILLST DU?

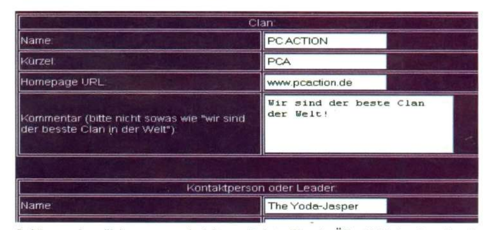
Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Also: sachdienliche Hinweise an spielerforumsgott@pcaction.de.

Hast du Clan, hab ich Plan!

Blöd: Man gründet für JEDI KNIGHT 2 einen Clan und dann interessiert es keine Sau. Damit ist jetzt Schluss!

Jedi Knight 2 | Auf der Website von *Jedi Outcast* TH können Sie Ihren Clan in eine stetig wachsende Liste eintragen. Natürlich ist das nicht alles. Jeder Clan kann noch ein paar informative Zeilen hinterlassen. Dies hat mehrere Vorteile: 1. Sie finden schneller Mitglieder. 2. Potenzielle Gegner für Clan-Wars sind nur einen Mausklick entfernt. 3. Ihre Clan-Daten lassen sich jederzeit wieder ändern und ergänzen! Wir haben zwar keinen Clan, finden das aber trotzdem gut.

Info: www.joth.gamesweb.com/clanscript.php



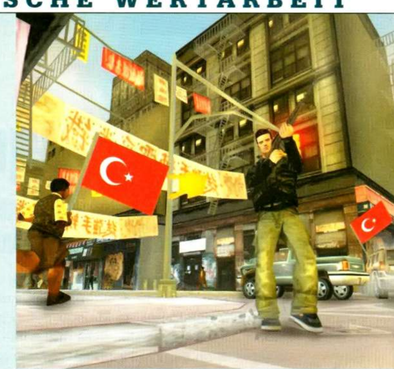
So können wir endlich unseren noch nicht gegründeten Clan der Öffentlichkeit präsentieren!

BESSERWISSER

AHMET ISCITÜRK ÜBER DEUTSCHE WERTARBEIT

Hup-Türken

Vielleicht steht in jedem Besserwisser-Kasten dieser Ausgabe irgendwas zum Thema Fußball-WM. Im Gegensatz zu meinen Kollegen habe ich aber das Recht, meinem Unmut unpolitisch korrekt Luft zu machen. Jedes Mal, wenn die türkische Nationalmannschaft einen Sieg verbuchen konnte, brach hier die Hölle los. Es ist immer das gleiche Ritual: Tausende meiner Landsleute steigen mit einer türkischen Flagge bewaffnet in ihre BMW-Cabrios und fahren hupend durch die Stadt. Von meinen deutschen Mitbürgern bin ich das ja nicht anders gewohnt, doch bei meinen Landsleuten enttäuscht mich dieses primitive Verhalten zutiefst. Um es kurz zu machen – ich wünsche mir einen *GTA 3*-Mod zu diesem Thema. Sie denken jetzt sicher, dass mir nichts Richtiges einfällt, weil ich diesen Kasten mit derart Belanglosem füllen muss, doch da irren Sie sich gewaltig! Ein Thema geht mir diesen Monat nämlich besonders nahe. Ich bin immer auf der Suche nach ein paar guten Mods, spektakulären Maps und ansprechenden Spieler-Modellen für unser feines Magazin. Das Zeug stammt meist von überallher – nur nicht aus dem deutschsprachigen Raum! Was muss man in diesem Land tun, um ein paar anständige Dateien zu erhaschen? Wo bleibt die berühmte deutsche Wertarbeit? Ich appelliere an all die Genies, die sich in ihren dunklen Kammern tummeln. Schreiben Sie mir und schicken Sie mir Ihre Files! Zeigen Sie unseren Lesern, dass Deutsche nicht nur gute Autos bauen können, sondern auch gute Maps! Damit es sich auch lohnt, mache ich Ihnen folgenden Vorschlag. Wenn ich mehr als zehn Einsendungen deutscher Herkunft erhalte, posiere ich für unsere kommende Ausgabe als Frau verkleidet! Die Klamotten leihe ich mir von meinem Chef. Los geht's!



Von meinen Leuten hätte ich so ein peinliches Verhalten niemals erwartet. Ich schäme mich.



Map: de_bahrain v2.0

Map: cs_neighborhood

Map: de_volare

Alles umsonst!

Zumindest für unsere über alles geliebten Leser. Denn unser sensationeller COUNTER-STRIKE-Map-Pack kostet Sie wie immer keinen müden Cent.

Half-Life | In Zusammenarbeit mit dem Clan der Doppelnullen präsentieren wir unseren Lesern ab jetzt monatlich ein *CS*-Karten-Paket, das jeweils drei Maps beinhaltet. Sie werden regelmäßig von schlauen Köpfen – also nicht von PC-Action-Redakteuren – ausgewählt und auf unserer DVD verewigt. Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die Maps kurz vor.

Map: de_bahrain v2.0
Mapper: Warbeast
Hierbei handelt es sich um ein kleines Städtchen mit Wüsten-Charakter. Was sofort auffällt, ist das ausgewogene Level-Design, das Terroristen und Counter-Terroristen gleichermaßen zufrieden stellt. Die Optik macht dank schmucker Texturen und schöner Lichteffekte ebenfalls richtig was her.

Map: cs_neighborhood
Mapper: Dr_eVIL
Cs_neighborhood simuliert die heile Welt der Vorstädte und schmeißt ein paar Terroristen obendrauf. Die Map eignet sich für Camper und Rambos gleichermaßen. Irgendwie wirkt die Optik etwas steril, was wohl an den zu sauberen Texturen liegt. Der Gaudi tut dies aber keinen Abbruch. Los geht's!

Map: de_volare
Mapper: B@tman
Wir befinden uns im Volare National Park, den die Terroristen ein wenig mit Sprengstoff umdesignen wollen. Bei dieser Map stimmen Gameplay und Optik in derselben Weise und bieten Abwechslung pur. Viele Wege führen zur Bomben-Markierung und sehen dabei auch noch gut aus.
Info: www.clan00.de



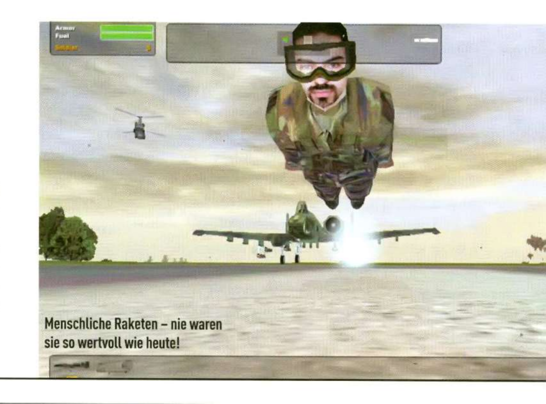
Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen: pca-pack_08_2002.exe
Voraussetzungen: Half-Life v1.1.0.9 oder CS-Retail 1.0
Pro + Contra:
+ Ausgewogenes Design
+ Hohe Langzeitmotivation
– Cs_neighborhood etwas öde texturiert

Fazit: „Eine prima Auswahl an Maps. Mal sehen, was nächsten Monat reinschneit."

Lass einen fliegen!

Raketen sind teuer und kosten viel Geld. Da sie zudem nicht gerade billig sind, muss günstiger Ersatz her!

Operation Flashpoint | Wir haben in unserem Leben schon viel Schwachsinn erlebt. Einigen haben wir sogar selbst produziert. Doch wir haben unsere Meister gefunden. Mit diesem Slapstick-Add-on sorgen Sie dafür, dass Ihre A10 – in Kennerkreisen wird der Flieger auch liebevoll Warzenschwein genannt – ganz besondere Raketen abfeuert. Nach der Installation wird mit „lebenden Kanonenkugeln" geschossen! Das Ganze klingt dank der kreischenden Geschosse auch noch äußerst witzig.
Info: www.operation-flashpoint.de



Menschliche Raketen – nie waren sie so wertvoll wie heute!

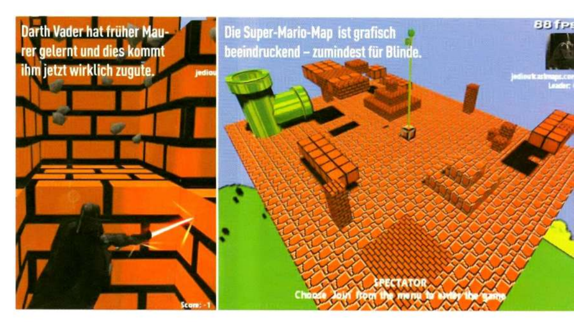
Hau dem Maul aufs Maul!

Nix vertippt. Endlich können Sie bei JEDI KNIGHT 2 als Yoda gegen Darth Maul antreten. Und umgekehrt.

Jedi Knight 2 | In der vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen bereits ein paar neue *Jedi Knight 2*-Spielermodelle präsentiert. Die waren echt nicht schlecht, doch jetzt kommt der coolste Dark Lord of the Sith! Darth-Maul-Skins gab es zwar schon vorher, aber erstmals hat man auch die Gesichtshörner aus Polygonen modelliert und nicht nur als platte 2D-Textur auf die Visage geklatscht. Sounds sind natürlich auch dabei, wobei die nicht so spektakulär ausfallen. Wenn Sie auf kleine Schrumpelzwerge stehen, sollten Sie mal Kollege Sauerteigs Freundin kennen lernen oder das Yoda-Spielermodell testen. Auch wenn der Wicht dem Vorbild sehr ähnelt, stört es, dass Yoda größer wirkt als alle anderen Charaktere.
Info: www.planetquake.com/polycount


Er ist der lebende Beweis dafür, dass nicht alle Rotäugigen zwangsläufig Kiffer sein müssen.

Raider heißt jetzt Twix. Leningrad wurde zu St. Petersburg und D2 heißt jetzt Yoda-Fone.


Darth Vader hat früher Maurer gelernt und dies kommt ihm jetzt wirklich zugute.

Die Super-Mario-Map ist grafisch beeindruckend – zumindest für Blinde.

Nicht nur Boba ist fett

Fett ist auch dieser Map-Pack für JEDI KNIGHT 2, der im coolen Nintendo-Look daherkommt.

Jedi Knight 2 | Wer hat nicht als kleiner Bub den ein oder anderen Schultag geschwänzt, um in Ruhe *Super Mario Bros.* zu daddeln? Doch man wird älter und irgendwann tauscht man seine NES-Konsole gegen einen Rechner aus. Freizeit-Jedis können jetzt dank des Nintendo Duel Packs die gute alte Zeit wieder aufleben lassen. So hüpfen Sie mit Ihrem Helden durchs *Super Mario*-Land und säbeln den Gegner stilecht zu Brei. Das sieht nicht nur herrlich bescheuert aus, sondern macht auch noch mächtig Laune! Der Map-Pack bietet zudem eine *Zelda*-Karte, die zwar nicht ganz so gelungen ist wie erstgenannte Variante, aber trotzdem Spaß macht.
Info: www.jedioutcastmaps.com

Gib alles, Baby!

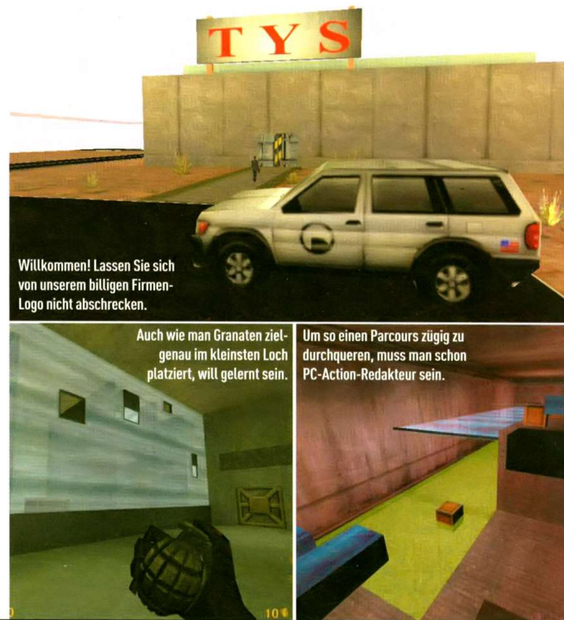
Wir wollen, dass unsere Leser fit bleiben. Schließlich hängen unsere Jobs von Ihrem Leben ab!

Half-Life | Simon Sonntag ist der Franz Beckenbauer der *Half-Life*-Liga. Er macht sich Sorgen um den Nachwuchs. Doch während andere nur rumjammern, wollte er etwas gegen die Schwächen deutscher *HL*-Zocker tun. Er entwarf den TYS-Mod, der eine Art virtuellen Trainingsplatz für nationale *HL*-Flaschen darstellt. Dort kann man systematisch essenzielle Fähigkeiten wie etwa Sprung-Timing, Granatenwerfen und taktische Vorgehensweise trainieren. Es gibt sogar mehrere Schwierigkeitsstufen, damit auch echte Profis gefordert werden. Natürlich müssen Sie sich den TYS-Mod nicht erst aus dem Internet ziehen. Wieder einmal haben wir alles gegeben und unser Leben riskiert, um dieses wertvolle File auf unsere DVD zu kriegen!
Info: www.tys-mod.de.vu


AUF DVD

Mod: Test your Skill
Autor: Simon Sonntag
Filenamen: tys.exe
Voraussetzungen: Half-Life
Pro + Contra:
+ Gutes Training
+ Alle Fähigkeiten werden trainiert
− Grafisch nicht unbedingt berauschend

Fazit: „Da werden sogar Frischlinge zu echten Half-Life-Göttern!"



Willkommen! Lassen Sie sich von unserem billigen Firmen-Logo nicht abschrecken.

Auch wie man Granaten zielgenau im kleinsten Loch platziert, will gelernt sein.

Um so einen Parcours zügig zu durchqueren, muss man schon PC-Action-Redakteur sein.



Kaum lässt man eine Frau an Maus und Tastatur, gibt der Held auch schon den Löffel ab.

Draufgänger Serious Sam entfacht immer wieder ein Feuerwerk der guten Laune.



Die drei von der Tankstelle bekommen es gleich so richtig schön besorgt.

Blutjung und zu allem bereit!

Der neue Mod zu SERIOUS SAM 2 ist ganz frisch und der Hauptdarsteller kennt keine Gnade mit seinen Gegnern.

Serious Sam 2 | Dank des Hightech-Mediums DVD können wir Ihnen einen *Serious Sam*-Mod namens Prisoner of Pain präsentieren, der satte 440 MB groß ist. Sie sehen, nicht nur unsere Kollegin Tanja Bunke wird ständig fetter – auch unsere Gratis-Software nimmt zu. Selbst wenn der Name des Mods eher nach Harald-Fränkel-Style-80er-Jahre-Heavy-Metal-Band klingt, sollten Sie dem Abenteuer eine Chance geben. Wie man es vom guten Sam kennt, geht richtig die Post ab. Hunderte von Gegnern wollen platt gemacht werden und sogar ein paar kleinere Schalter-Rätsel gibt es. Der Einzelspieler-Mod von Dragon Productions wirkt aber noch etwas unausgereift, was sich nicht nur durch gelegentliche Ruckeleinlagen bemerkbar macht. Zudem bleibt man ab und zu in irgendeinem Loch stecken und kommt nicht mehr raus – genau wie im echten Leben!
Info: www.dragon-productions.de.vu.



AUF DVD

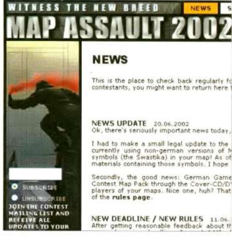
Mod: Prisoner of Pain
Autor: Dragon Productions
Filenamen: Prisoner of Pain.ace
Voraussetzungen: Serious Sam 2
Pro + Contra:
+ Massig Action
+ Teilweise cooles Leveldesign
− Technisch nicht ganz ausgereift

Fazit: „Ein Einzelspieler-Mod, der Lust auf mehr macht."

So wirst du berühmt!

3dgaming.de veranstaltet einen Wettbewerb!

Medal of Honor | Sie stehen auf *Medal of Honor: Allied Assault*? Sie haben schon selbst diverse virtuelle Schlachtfelder gebastelt? Worauf warten Sie dann noch? Wer mit seinen selbst entworfenen Karten am Wettbewerb teilnimmt, kann unheimlich wertvolle Preise abstauben! Es gibt edelste Zippo-Feuerzeuge, seltene Spiele, begehrte Poster und einzigartige T-Shirts. Zusätzlicher Anreiz: Es wird gerade darüber nachgedacht, ob eine Kompilation der besten Einsendungen auf der Electronic-Arts-Website zum Download angeboten wird. So werden Sie reich und berühmt! Na ja, wenigstens berühmt. Doch es kommt noch viel besser: Wer absolut keinen Bock hat, sich die prämierte Map-Compilation von der EA-Website zu ziehen, findet diese auch auf der übernächsten PC-ACTION-DVD. Ein weiterer Beweis dafür, dass wir unsere gottgleichen Leser lieben! Wer am Mega-Contest teilnehmen will, sollte sich allerdings sputen, denn das Ganze läuft nur noch bis zum 11. August.
Info: www.contest.3d-gaming.de



Auch wir werden eine Map basteln! Sobald uns jemand sagt, wie das geht.



Wegen eurer schlechten WM-Witze müsst ihr PC-Action-Redakteure sterben!

Saugen, saugen, saugen!

So machen Sie mehr aus Morrowind!

Morrowind | Als ob dieses Mammut-Rollenspiel nicht schon kompliziert genug wäre. Jetzt gibt es auch noch massig Zusatz-Kram zu installieren. Doch wenn es nix kostet, dann bitte her damit! Rund 300 Files gibt es allein bei RPG-Planet und täglich werden es mehr. Vom popeligen Taschenmesser bis zu komplett neuen Schauplätzen ist alles dabei. Auf der offiziellen *Morrowind*-Website gibt es auch eine kleine, aber feine Auswahl zu bestaunen. Also nix wie hin, Sie Freibier-Gesicht!
Info: www.rpgplanet.com/morrowind und www.morrowind.de



Durch ihre offene Architektur ist diese Hütte vor allem Feng-Shui-Freunden zu empfehlen.

Was hilft das sauberste Fenster, wenn es in der Nachbarschaft aussieht wie Sau?

Blas mir den Marsch, du Böser!

Schon wieder ein Zweiter-Weltkriegs-Mod

Medal of Honor | Der Zweite Weltkrieg wird gerne in Computerspielen verwurstet. March to Victory schlägt in dieselbe Kerbe und spielt dabei hauptsächlich in Europa. Da, wo damals am meisten die Post abging. Der Mehrspieler-Mod kommt mit vielen Neuerungen daher, die ein noch intensiveres Spielgefühl bieten sollen. Neue Waffen-Skins, neue Spielmodi, Menüs und vieles mehr. Zumindest behaupten das die Entwickler. Denn bisher gibt es lediglich Bilder zu sehen. Damit das Teil schneller fertig wird, können Sie sich übrigens bei den Jungs bewerben. Die suchen nämlich noch massig Leute, die ihnen tatkräftig zur Hand gehen. Also, ab zur Rekrutierungsstelle!
Info: www.planetmedalofhonor.com/mtv





Wer auf Schumi steht, kommt an diesem Outfit nicht vorbei.



Menschen mit schlechtem Geschmack wählen das schicke Elvis-Outfit.

Elvis lebt!

Wir sagen Ihnen, wie GTA 3 noch viel mehr Spaß machen kann!

Wer braucht schon Ami-Schlitten, wenn er im deutschen Streifenwagen sitzen kann?

GTA 3 | In Liberty City kann man all das tun, wofür man im echten Leben ins Kittchen wandert. Doch einige Einschränkungen gibt es doch. Wieso kann man nicht im deutschen Polizeiauto rumfahren? Wieso kann unser Chefredakteur nicht als Elvis verkleidet Prostituierte belästigen? Sie würden gerne im Schumi-Ferrari-Outfit Passanten nerven? Leider geht auch das nicht, würden Ihnen Ihre Eltern sagen. Doch dank PC ACTION haben Sie den Durchblick und wissen, wo man die nötigen Files herbekommt! Es gibt mittlerweile eine Fülle an Dateien, die Abwechslung ins Gangster-Leben bringen. Seien Sie ein Mann (oder eine Frau) und besorgen Sie sich die Spaßmacher!
Info: http://www.gta3.net/

Los, mach dich schick!

COUNTER-STRIKE wird wieder fast wie neu!

Half-Life | Auch nach dem hundertsten *CS*-Update blieb zumindest in Sachen Spieler- und Waffen-Optik alles beim Alten. Da kann selbst der härteste Fan schon mal die Lust verlieren. Doch bevor Sie nun gleich fremdgehen, sollten sie über Alternativen nachdenken! Verpassen Sie Ihrer alten Liebe doch einfach einen neuen Look und schon kommt wieder etwas Schwung in die Beziehung! Neue Spieler-Modelle, Waffen-Skins, Sounds und ein angepasstes VGUI-Menü sorgen für Abwechslung und neuen Pep im Spielzimmer!
Info: www.clan00.de



AUF DVD

Mod: Counter-Strike
Autor: Die Doppelnullen
Filenamen: armoryv2.exe
Voraussetzungen: Counter-Strike (alle Versionen)
Pro + Contra:
+ Frisches Aussehen
+ Viel Liebe zum Detail
– Hier gibt's nichts zu meckern.

Fazit: „Wer frischen Wind ins Spiel bringen will, wird mit diesem Skin-Pack glücklich!"



Ob fesches Grün, schmuckes Grau oder schickes Schwarz – stramme Männer in gestärkter Uniform machen nicht nur uns total geil.



Herr Biolek! Nehmen Sie die dämlichen Schulterpolster ab. Wir sind auf Sendung!

Hol deinen Hammer raus!

Und zwar den WARHAMMER. So heißt ein neuer HALF-LIFE-Mod. Der ist jetzt in der Mache.

Half-Life | Wer kennt sie nicht, die berühmte *Warhammer*-Reihe? Sie gehört zu den beliebtesten RPG-Brettspielen der westlichen Hemisphäre. Was liegt da näher, als einen *HL*-Mod zu entwickeln, der im *Warhammer*-Universum spielt? Der Clou: Das Ganze läuft rundenbasiert, genau wie bei dem echten Nerd-Brettspiel. Auch die Spielermodelle stehen den Original-Vorbildern in puncto Optik kaum nach. In jeder Runde gibt es ein Zeitlimit und wenn dieses abläuft, ist das gegnerische Team wieder dran. Dies kennt man ja schon aus rundenbasierten Strategie-Spielen. Ob dieses Gameplay-Element für einen Ego-Shooter sinnvoll ist? Wie sagt der Kaiser? „Schau mer mal."
Info: www.rivalspecies.com



Diese Waffe kann nicht nur fette Projektile verschießen, sondern auch noch Gurken schneiden (links). Auf Knopfdruck verwandelt sich dieser Kampfroboter in einen 16:9-Fernseher (rechts).

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE & MODS		
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Site zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.de	Offizielle deutsche *Counter-Strike*-Page. Informationen, jede Menge Downloads und vieles mehr für Ihr Lieblingsspiel.
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heiße Screenshots.
Counter-Strike	www.counterstrike.de	Deutsche *Counter-Strike*-Seite. Hier können Sie unter anderem Web- und Spiele-Server mieten.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Frontline Force	www.frontlineforce.de	Sie brauchen Informationen zu diesem *Half-Life*-Mod? Kein Problem! Die Seite versorgt Sie mit Neuigkeiten und Downloads.
Operation Flashpoint	www.operation-flashpoint.de	Eine der größten deutschen *OFP*-Fan-Seiten. Hier finden Sie aktuelle Informationen und viele Downloads.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
Operation Flashpoint	www.flashpointleague.com	Eine vielversprechende Liga zu *OFP*, die unter anderem von n!faculty geführt wird
Aliens vs. Predator 2	www.planetavp.com	Mit der amerikanischen Fan-Seite zu *AvP 2* sind Sie immer auf dem aktuellsten Stand: brandneue Mods, Karten und Skins sowie Infos.
Aliens vs. Predator 2	www.avpnews.com	Sie wollen wissen, was in der *AvP 2*-Szene angesagt ist? Hier finden Sie neben Karten, Mods und Skins auch nette Filmchen.
MoH: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
MoH: Allied Assault	www.mohmatch.com	Übersichtliche Fan-Seite (englisch). Sie brauchen Infos, neue Karten und Mehrspielertaktiken? Hier finden Sie alles.
MoH: Allied Assault	www.mohaa-league.com	Sie wollen anderen Clans beweisen, wer der King ist? Bei der deutschen *MoH: AA*-Liga kann sich Ihr Team beweisen.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Serious Sam 2	www.seriousdaily.de	Beste deutschsprachige Fanseite mit topaktuellen Berichten zu Mods und Maps
Serious Sam 2	www.croteam.com	Webseite der Entwickler. Hier gibt's Infos zu geplanten Neuveröffentlichungen und Updates auch zum Editor.
Jedi Knight 2	www.jedidaily.de	Auf dieser übersichtlichen Fan-Seite finden Sie alles, was das Jedi-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Jedi Knight 2	www.jediknightii.net	Sie sind auf der Suche nach Maps, Mods oder Skins zu *JK 2*? Hier werden Sie garantiert fündig.
Jedi Knight 2	www.jedioutcastth.de	Große deutsche Fan-Seite mit vielen Downloads und tagesaktuellen News zum genialen *Star Wars*-Shooter
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.mymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw.aTn. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Für Sie ein Pflichtbesuch!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*.
Clan-Seite	www.dkh.4players.de:1092	Deutschlands kranke Horde ist ein Multiclan, der für viele Spiele ein Team hat. Lustige Truppe. Und hin und wieder interessante News.
Szene-Seite	www.planetcs.de	Eine der besten Szene-Seiten Deutschlands zu *Counter-Strike*. Immer aktuell und informativ.
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu wissen, was in der Community abgeht.

Plastische Chirurgie per Laserstrahl wird immer beliebter.

Schnauzbart des Todes

SOLDIER OF FORTUNE 2 hat trotz Hauptdarsteller John Mullins noch keinen langen Bart.

Soldier of Fortune 2 | John Mullins sieht echt scheiße aus. Trotzdem bleibt das Interesse an *SoF 2* ungebrochen. Dies ruft mal wieder mehr talentierte Modder auf den Plan und eines der bisher interessantesten Projekte dürfte wohl der Mod Tactical Operations sein. Hier dreht sich alles um einen zentralen Aspekt: Realismus! So wird es keine Medipacks mehr geben. Im echten Leben liegen die ja auch nicht rum. Zudem kann man durch alle Oberflächen hindurchfeuern, solange die Wumme stark genug ist. Sich hinter Heuballen vor Kugeln zu verstecken, ist also keine gute Idee mehr. Drei Dutzend Waffen dürfen Sie dann auch nicht mehr mitschleppen. Es soll sowohl Mehrspieler- als auch Einzelspieler-Missionen geben.
Info: www.h2.so4.free.fr/tacops

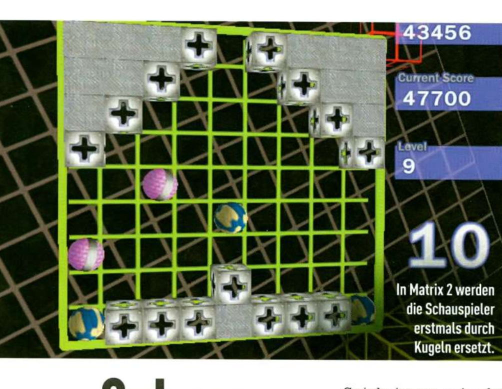
Tiefer, Baby! Tiefer!

Mit dem pfiffigen DUNGEON SIEGE-Editor dringen Sie noch weiter ins Spielgeschehen ein.

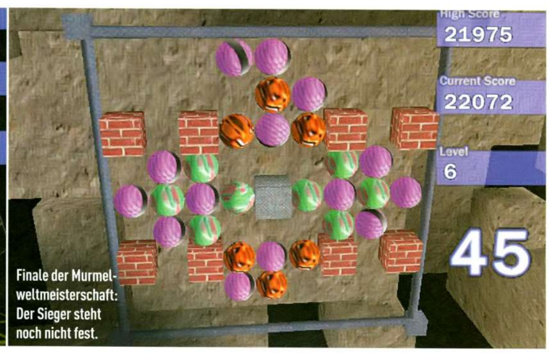
Dungeon Siege | Viele Nörgler bezeichnen *Dungeon Siege* ja als *Diablo 2* für Arme. Das Spiel sei viel zu leicht und würde den Zocker nicht genug fordern. Wenn Sie zu diesen Moser-Heinis gehören, dürfte Sie folgende Nachricht freuen: Der *Siege*-Editor ist da! Nun können Sie sich Ihre Abenteuer selber basteln. Die Möglichkeiten sind fast unbegrenzt und zauberten nicht nur uns ein Lächeln auf die Lippen. Man darf sogar selbst Zaubersprüche kreieren. Beachtlich ist auch die Auswahl von über 200 Monstern und 1.200 Objekten, die Sie für Ihre Levels verbraten können. Wir versuchen uns gerade an einem Proll-Disco-Level, der wirklich eine Revolution darstellen wird. Sie befinden sich in einem Großraum-Tanzpalast und sobald Sie den „Zwei-Jägermeister-für-einen-Euro-Zauber" benutzen, werden 500 Monster mit DJ-Bobo-Textur hereingebeamt. Hach, wir schweifen schon wieder ab. Jedenfalls sollte man sich den überaus praktischen Editor unbedingt reinziehen!
Info: www.planetdungeonsiege.com/



Da hat man jahrelang studiert und muss jetzt trotzdem auf einer (virtuellen) Baustelle ackern! Aber ein bisschen körperliche Arbeit hat ja noch niemandem geschadet.



In Matrix 2 werden die Schauspieler erstmals durch Kugeln ersetzt.



Finale der Murmelweltmeisterschaft: Der Sieger steht noch nicht fest.

Sphere

Stellen Sie sich vor, Sie seien rund. So rund wie ein Fußball. Und was kann ein Fußball am besten? Natürlich: rollen. Genau das ist Ihr Job in *Sphere*: Sie rollen als Kugel über ein quadratisches Spielfeld. Ziel des Spiels ist es, mit gleichfarbigen Kugeln zusammenzustoßen. Die lösen sich dann auf. Stoßen Sie mit andersfarbigen Kugeln zusammen, kontrollieren Sie diese bis zur nächsten Kollision. Sind alle Kugeln verschwunden, gilt der Spielabschnitt als geschafft. Das klingt leicht, erfordert aber spätestens ab Level 5 erhöhte Denkarbeit. Besonders da Sie unter Zeitdruck agieren: Läuft die Stoppuhr auf null, haben Sie verloren. Wer nur hektisch in die Tasten haut, hat langfristig keine Chance weiterzukommen. Gnädigerweise dürfen Sie sich aber an einem Level so oft versuchen, wie Sie möchten. Insgesamt gibt es sechs Hintergründe mit je zehn anspruchsvollen Spielstufen. Worauf warten Sie noch? JOACHIM HESSE

Info: www.gravi-t.com



Denken ist Glückssache, sagt man. Um in *Sphere* zu bestehen, brauchen Sie jede Menge Glück. Geistige Anti-Athleten stoßen vermutlich schnell an ihre Grenzen. Die gute 3D-Grafik und das liebevolle Spieldesign lassen fast vergessen, dass *Sphere* ein Gratisspiel ist.

Titel	Story	Spielt sich wie	Fazit
CULT Adventure	„Hallo, ich bin Zack Bon und ich bin Polizist." Mit diesen Worten startet ein Abenteuer, das von einer Sekte handelt, die sich mit Gefangenen in einer Villa verbarrikadiert hat.	Schlüssel, Gespräche, Rätsel: Wer behauptet, es gäbe keine Adventures mehr?	www.studio-blum.com/Games Geschenkt nehmen Sie doch alles, oder? Solche Rätsel-Spiele gibt es seit Jahren nicht mehr zu kaufen.
BUBBLE GIRL Jump & Run	In den weitläufigen 2D-Arealen suchen Sie den Ausgang, sammeln Sterne und springen ab und zu Ihrer Gegnerschar auf den Kopf oder ballern sie mit der Blasenkanone weg.	*Super Mario* nach seiner Geschlechtsumwandlung	www.nastorama.com Die drei Episoden von *Bubble Girl* auf unserer DVD sollten selbst hartgesottene Jump&Run-Profis beschäftigen.
MUMIEN Action	Endlich mal wieder ein Spiel, wo der Name noch Programm ist: Sie jagen in mehr als 20 Kerkern Mumien. Mit einer Pistole in der Hand erledigen Sie die nervigen Untoten.	*Gauntlet* mit Zombies! Keine schlechte Interpretation des Atari-Klassikers.	www.fatdragon.de Aufgepasst: Mit diesem Spiel trainiert Lara Croft für den nächsten Teil der *Tomb Raider*-Serie.
PIXEL SHIPS Action	Ein Raumgleiter fliegt durch nahezu unendlich viele 2D-Levels und feuert auf feindliche Jäger. Neben dem Ballerfinger sind Ihre Lenkfähigkeiten gefragt.	*R-Type* auf einem Handy-Display	www.geocities.com/gemini000.geo Wer sich selbst gerne mit knackschweren Ballerspielen quält, findet hier den Himmel auf Erden.
RICARDO Geschicklichkeit	Highscore! Bei *Ricardo* steuern Sie einen hüpfenden Clown und sammeln innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits so viele Bonus-Gegenstände wie möglich.	Ein Gartenzwerg auf Helium	www.scherfgensoftware.de Das Richtige für Raffzähne, besonders da man sich aus dem Internet eine Bestenliste herunterladen kann.
ROLL DOLL Strategie	Beim zweidimensionalen *Roll Doll* steuern Sie einen winzigen Ball über ein buntes Spielfeld, das mit diversen Gegenständen vollgestopft ist. Wer findet den Ausgang?	*Marble Madness* oder eines dieser anderen Spiele-Steinzeit-Programme	www.fatdragon.de Nur noch eine Runde ... leichte Fehler in der Kollisionsabfrage hindern nicht daran, auf Highscore-Jagd zu gehen.
STARFURZ 4 Action	Sie kämpfen an der Seite der Evianer gegen mächtige Aliens, die die Erde infiltrieren wollen. Dabei fliegen Sie durch Minengürtel und nehmen feindliche Schiffe aufs Korn.	*Starfurz 3*. Ach, Sie kennen *Starfurz* nicht? Das ist so eine Art *Space Invaders*.	www.fetzenet.de Das fetzt! Besonders Ihre Nerven, wenn Sie nur noch hochwertige 3D-Grafik gewohnt sind.

WEITERE 12 GRATISSPIELE FINDEN SIE AUF DER COVER-DVD

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.

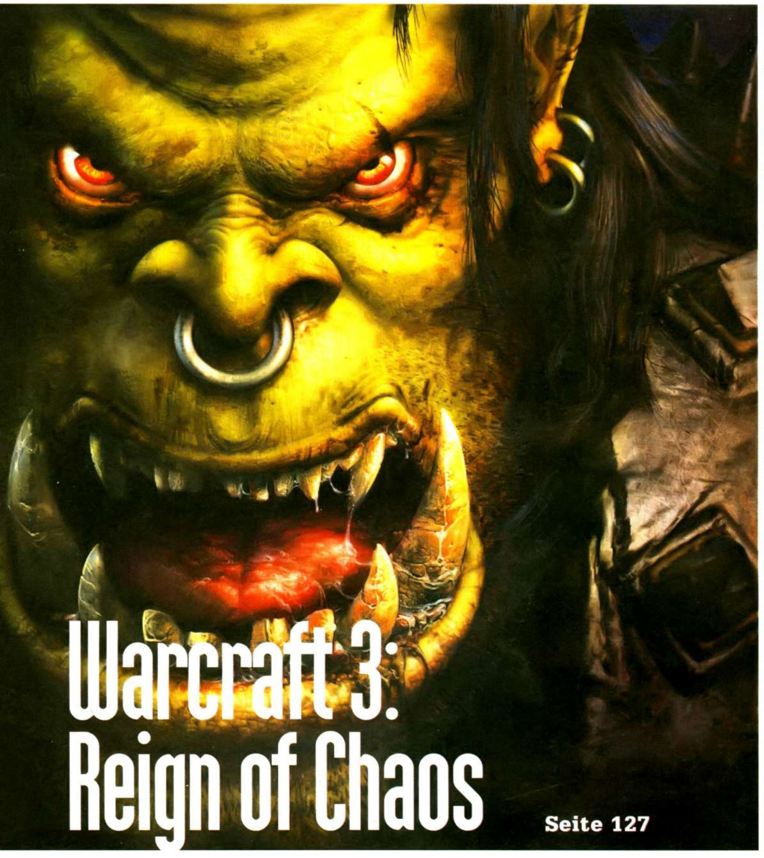




Voll Version. Voll günstig.

Jetzt für € 9,99 jeden Monat neu am Kiosk.

SPIELE TIPPS



Seite 127

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheat-Programme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC ACTION
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8-24 UHR

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Hilf mir mal kurz!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Wenn Sie Probleme bei *Mat Hoffman's Pro BMX* haben, sollten Sie während des Spiels in den Pause-Modus gehen und mit gedrückter Shift-Taste die folgenden Codes eingeben:

Cheats	Wirkung
S66S	Reifen werden dick
466WSS	Punkte verzehnfachen
4W62	+8 Zusatzminuten
648A	Schule wird freigeschaltet
648D	Warenhaus wird freigeschaltet
648S	Granny wird freigeschaltet
648W	Burnside wird freigeschaltet
4AWD	Balance verbessert sich

REDAKTION

NEVERWINTER NIGHTS

Öffnen Sie die Textdatei NWN.INI mit einem Texteditor und fügen Sie im Abschnitt [Game Options] die Zeile

Debug Mode=1

ein. Danach speichern Sie ab. Mit [^] öffnen Sie nun während des Spiels die Konsole. Hier können Sie folgende Cheats eingeben. Bestätigt wird mit [Enter].



Cheats	Wirkung
DebugMode 1	Cheats erlauben; Voraussetzung für alle folgenden Cheats
dm_god	Unverwundbar
dm_heal	Charakter heilen
dm_givegold x	x Goldstücke erhalten
GiveXP x	x Erfahrungspunkte erhalten
GiveLevel x	Level x erhalten
SetSTR x	Stärke (Strength) auf x setzen
SetDEX x	Gewandtheit (Dexterity) auf x setzen
SetINT x	Intelligenz (Intelligence) auf x setzen
SetWIS x	Weisheit (Wisdom) auf x setzen
SetCON x	Ausdauer (Constitution) auf x setzen
SetCHA x	Charisma (Charisma) auf x setzen

REDAKTION



David gegen Goliath. Bei Neverwinter Nights bleibt keine Zeit für Angst.



Mit einem satten Elektroschock können Drachen des Feldes verwiesen werden.



Lecker! Ohne die Rüstung würde diese holde Maid allerdings eine noch bessere Figur machen.

MORROWIND: THE ELDER SCROLLS



Mit unseren Cheats können Sie bei Morrowind richtig austeilen.

Kaufen Sie sich bei einem Spellmaker in einer der Magiergilden möglichst billige Sprüche (Magicka-Cost 1, Preis 5-10) aller Schulen. Nun stellen Sie sich einfach neben ein Bett, das Sie benutzen dürfen, und zaubern, was das Zeug hält. Ist der Magicka-Vorrat aufgebraucht, legen Sie sich schlafen, bis Sie geheilt sind, und machen weiter. Da der Erfahrungswert eines Spruches nur von seinem Erfolg, nicht aber von seinen Kosten abhängt, steigen Sie auf diese Weise schnell auf.
Hier ein paar Cheats, die Ihr Nervenkostüm sehr entlasten dürften.
Um die Konsole zu öffnen, drücken Sie [^]. Nun können Sie folgende Cheats eingeben:

Cheats	Wirkung
player->sethealth x	Lebensenergie auf x setzen
player->setlevel x	Level auf x setzen
player->setfatigue x	Maximalen Wert für Ermüdung (Fatigue) auf x setzen
player->setmagicka	Maximalen Wert für Magie auf x setzen
player->additem gold_100 x	x Goldstücke erhalten
player->togglegodmode oder player->tgm	Unverwundbar – God-Mode
player->setwaterwalking 1	Auf dem Wasser laufen
player->setwaterbreathing 1	Unter Wasser atmen
player->setflying 1	Flugmodus ein
player->setsuperjump 1	Super-Sprünge ein
player->togglefogofwar oder player->tfow	Nebel des Krieges ein/aus
player->timefilljournal	Alle Journaleinträge
player->fillmap	Alle Städte auf der Karte zeigen

REDAKTION

WARCRAFT 3 – REIGN OF CHAOS

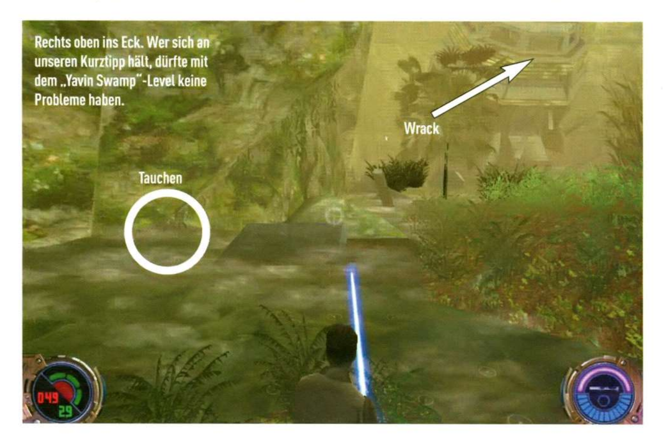
Um einen Cheat eingeben zu können, drücken Sie Enter. Bestätigen Sie erneut mit Enter. Wenn die Eingabe korrekt ist, erscheint „Cheat enabled". Viel Spaß!

Cheats	Wirkung
iseedeadpeople	Gesamte Landkarte
allyourbasearebelongtous	Sicherer Sieg
somebodysetupusthebomb	Sichere Niederlage
thereisnospoon	Unendlich viel Mana
whosyourdaddy	Unverwundbar; Gegner sterben mit einem Treffer

REDAKTION

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Um im Level „Yavin Swamp" nicht stundenlang ziellos umherzuirren, haben wir ein Bild der brisanten Stelle angefertigt. Dringen Sie bis zum Wrack vor. Dort finden Sie eine Stelle, an der Sie tauchen müssen. Danach ist es am besten, wenn Sie sich immer an einer Felswand entlangbewegen. Der Sumpf ist sehr verschlungen und macht zum Teil sehr scharfe Kehren, an denen man leicht versehentlich vorbeiläuft.



Rechts oben ins Eck. Wer sich an unseren Kurztipp hält, dürfte mit dem „Yavin Swamp"-Level keine Probleme haben.

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Diese Cheats sollten Ihnen auf jeden Fall helfen: Drücken Sie [T], geben Sie einen Code ein und bestätigen Sie mit [Enter].

Cheats	Wirkung
boinga 1	Unverwundbar
diediedie	Alle Waffen
gimmestuff	Alle Gegenstände
trixie	Mana
iamagod	Alle Force-Kräfte
trainme	Einen Force-Level aufsteigen
quickzap #	Zu einem Abschnitt (# = 1-9) innerhalb des Levels versetzen
gameover	Nächster Level
statuesque 1	Gegner einfrieren
freebird	Fliegen
cartograph	Komplette Karte
gospeedgo 1	Zeitlupe

Die Cheats, die mit einer 1 versehen sind, lassen sich durch Eingabe einer 0 am Ende wieder deaktivieren.

REDAKTION

MAYDAY

Hier eine Ansammlung hilfreicher Cheats. Geben Sie die aufgeführten Zahlenkombinationen während des Spiels ein. Dies funktioniert allerdings nur auf dem Num-Pad mit eingeschalteter Numlock-Taste!

Cheatcode	Wirkung
09925	Nebel des Krieges an/aus
09921	250.000 Credits
09924	Mission gewonnen
09922	Mission gewonnen
09926	Kampf-Satellit im Orbit (auf der Kartenübersicht ist ein kleines Symbol, Doppelklick drauf)
09923	Alle Produktionsstätten des Gegners werden vernichtet.
09927	Erweiterte Anzeigen auf dem Bildschirm
0994	Zerstört gegnerische Truppen
0995	Alle gegnerische und neutrale Gebäude zerstört
0998	Kampfsatellit
0993	250.000 Credits
0996	Mission erfolgreich

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

STRONGHOLD

Die Aktivierung des Cheat-Modus erfolgt im Hauptmenü, in dem sich das FIREFLY-Logo befindet. Drücken Sie Umschalttaste + Alt + A.
Im Spiel selbst gibt es zwei Möglichkeiten:
1. Alt + x – 1.000 Goldstücke + Popularität 100
2. Alt + k – Kostenloses Bauen

REDAKTION

JEDI OUTCAST

Mission 15: Die elektrisierte Halle
Springen Sie in der Halle zum Turm in der Mitte. Benutzen Sie den Aufzug nach oben. Die zweite Scheibe neben dem Schaltpult fehlt. Kriechen Sie dort hindurch. Jetzt können Sie mithilfe einiger Hüpfeinlagen problemlos den Schalter erreichen, um das Stromfeld abzuschalten. Diese Variante empfiehlt sich vor allem, wenn Sie ohnehin nur noch wenig Lebensenergie besitzen.

MICHAEL RICHERT

WARRIOR KINGS

Da die Spielstände in *Warrior Kings* in Form von Textdateien angelegt werden, können Sie diese leicht editieren. Suchen Sie im Spielverzeichnis nach den Savegames (*.sav) und öffnen Sie einen Spielstand mit einem Texteditor. Dort können Sie die Zahlen hinter den Einträgen FOOD, WOOD und GOLD verändern, um Ihre Ressourcen zu manipulieren.

REDAKTION

C&C: ALARMSTUFE ROT 2

In der Mission, in der Sie Yuri ausschalten müssen, nehmen Sie nur die zwei Zeppeline und fahren damit am linken Kartenrand nach oben bis in die Ecke. Dort zerstören Sie die Tesla-Reaktoren und das Atomkraftwerk. Den Flaks fehlt nun der Strom. Jetzt können Sie das Gebäude angreifen, in dem sich Yuri aufhält.

PHILIPP KUHN

FIFA WELTMEISTERSCHAFT 2002

Editieren Sie die Datei „soccer.ini" im Spielverzeichnis und fügen Sie den jeweiligen Cheat als neue Zelle hinzu:

Cheatcode	Wirkung
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1	Alle Teams
UNLOCK_TOURNAMENT=1	Meisterschaften freischalten
DEMO_MODE=1	Spiel im Demo-Modus starten

REDAKTION

KURZ & KNACKIG

MORROWIND

Bei *Morrowind* können Sie das Schwert im Wachturm viel einfacher bekommen, wenn Sie einen hohen Acrobatics-Skill haben. Damit können Sie der Wache auf den Kopf springen und sich von dort aus das Schwert vom Schrank nehmen. Die Wache wird Sie nicht bemerken.

JAN SAMULAT

GTA 3

Wenn Sie den Panzer haben und so schnell wie mit einem Banshee sein wollen, müssen Sie das Geschütz um 180 Grad drehen und beim Fahren regelmäßig feuern. Das bringt enormen Tempogewinn.

CHRISTIAN ADOLPHS

RALLY TROPHY

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, geben Sie als Namen KALJAKOPPA ein. Durch die Eingabe werden folgende Funktionen aktiviert:

1. Experten-Modus wird aktiviert
2. Alle Strecken werden freigeschaltet
3. Alle Wagen werden freigeschaltet

REDAKTION

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Um die Codes eingeben zu können, müssen Sie während des Spiels die [ESC]-Taste betätigen.

Cheat	Wirkung
Glowfist	Mehr Feuerkraft
gimmelumz	5 Extra-Lums
Gothere	Level wählen

REDAKTION

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Im Hauptverzeichnis des Spieles finden Sie eine Datei namens autoexec.cfg. Mit einem Text-Editor können Sie einige Veränderungen vornehmen (Wert auf 0 setzen zum Deaktivieren, auf 1 zum Aktivieren):

Cheat	Wirkung
PlayerTakeDamage	God-Mode
AITakeDamage	God-Mode für die Gegner
PlayerClip	Durch Wände gehen
German Restriction	Blut ein-/ausschalten

Hinweis: Bei der Option „German Restriction" kann es passieren, dass ein Folgelevel nicht ordnungsgemäß geladen werden kann und das Spiel sich nicht fortsetzen lässt.

REDAKTION

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (DT.)

Hier eine Liste, die Ihnen hilft, alle neun Orden einzuheimsen.

Name des Ordens	Mission/Schwierigkeit	Anforderung
The Legion of Merit	M1	Den amerikanischen Gefangenen retten
Norwegian War Cross		
With Sword	M2	Das Manifest im U-Boot ergattern
American Campaign Medal	M3	Omaha-Landung überleben
The Good Conduct Medal	M4	Beide Königstiger zerstören
Distinguished Service		
Medal	M5	Die Drei-Mann-Panzer-Besatzung muss überleben
Army Commendation Medal	M6	Maximal vier Verluste erlaubt
Bronze Medal	Easy (Leicht)	Spiel beenden
Silver Medal	Medium (Mittel)	Spiel beenden
Distinguished Service		
Cross	Hard (Schwer)	Spiel beenden

REDAKTION

NEW YORK RACE

Die folgenden Cheats müssen als Name eingegeben werden:

Cheats	Wirkung
YXINYEDO	Alle Schwierigkeitsgrade und Strecken
SHALEA	Unendliche Energie
NIKITA	Schaltet Bonus-Fahrzeuge frei
BIGWOLF	Fahrzeuge im Anfänger-Modus
OELITA	Fahrzeuge im Profi-Modus
POOLWOOL	Fahrzeuge im Experten-Modus

REDAKTION

DIE HARD – NAKATOMI PLAZA

Öffnen Sie die Datei autoexec.cfg mit einem Editor. Hier können die unten genannten Cheats aktiviert werden:

Cheats	Wirkung
PlayerTakeDamage	God-Modus
AITakeDamage	God-Modus für die Gegner
PlayerClip	Durch Wände gehen

REDAKTION

BALDUR'S GATE 1 UND 2

Um die Cheats für *Baldur's Gate 2* zu nutzen, müssen Sie zunächst die Datei baldur.ini editieren, die Sie in Ihrem Spieleverzeichnis finden. Tragen Sie dort unter [Game Options] ein:

Memory Access=100
Memory Level=1
Cheats=1

Nun können Sie im Spiel durch Drücken der STRG- und Leertaste die Konsole aufrufen und die Cheats eingeben.

Bei *Baldur's Gate* können Sie Cheats auf die gleiche Weise aktivieren: Öffnen Sie die Datei baldur.ini und fügen Sie im Abschnitt [Game Options] folgende Einträge hinzu:

Cheats=1
Memory Access=100

Jetzt können Sie ebenfalls im Spiel mit der STRG- und der Leertaste Cheats eingeben.

Boba FETT? Sollten Sie Ähnlichkeiten mit Ihrer Figur feststellen, empfehlen wir eine Entschlackungskur – oder einen Strick!

Cheatliste Baldur's Gate 1

Code	Wirkung
Cheats: Midas();	500 Gold
Cheats: FirstAid();	5 Heiltränke, 5 mal Gegengift, „Spruchrolle Stein zu Fleisch"
Cheats:Explore- Area();	Karte aufdecken
Cheats:Drizzt- Defends();	Friedlicher Drizzt erscheint
Cheats:Drizzt- Attacks();	Feindlicher Drizzt erscheint
Cheats:TheGreat-Gonzo();	Zehn friedliche Berserker-Hühnchen erschaffen
Cheats:Critical- Items();	Alle wichtigen Gegenstände, die für die Haupt-Quest nötig sind
CLUAConsole: - SetCurrentXP (x)	Erfahrungspunkte um X erhöhen (0 bis 89.000)
CLUAConsole:- AddGold (x)	Gold erhöhen um X
CLUAConsole: - EnableCheatKeys()	Cheat-Tasten aktivieren (siehe unten)

Cheat-Tasten

STRG und J	Zum Mauszeiger teleportieren
STRG und F	Spielfigur um die eigene Achse drehen
STRG und S	Animation auswählen
STRG und A	Ausgewählte Animation abspielen
STRG und B	Endsequenz abspielen

REDAKTION

Warcraft 3: Reign of Chaos

Die Menschen sind abgehakt, jetzt warten Untote, Orcs und die Nachtelfen auf Ihre Führung.

UNTOTENKAMPAGNE – PFAD DER VERDAMMTEN

Kapitel 1 – Der Marsch durch die Asche

Wie gehe ich am besten vor?

1. Wichtigste Einheit in dieser Mission ist der Schemen. Kundschaften Sie mit ihm jeweils den Abschnitt vor Ihrer Gruppe aus, um die Stadtpatrouillen zu umgehen. Wenn Sie die Verstärkung auf dem Friedhof erhalten haben, können Sie sich auf kleinere Scharmützel mit den Wächtern einlassen.

2. Beim gefangenen Akolyten in der Nordwestecke finden Sie im Banditenlager den Spinnenring (Beweglichkeit +1).

3. Insgesamt sind 16 Akolyten einzeln versteckt, die restlichen vier finden Sie im östlichen Stadtteil bei den Käfigen, natürlich bewacht. Nicht ganz einfach zu finden ist der Akolyt links von der Kathedrale hinter dem Zaun.

Kapitel 2 – Totengräber

Wo finde ich Kel'Thuzad?

Arbeiten Sie sich nach Osten zum Kreis der Macht vor und erwecken Sie Kel'Thuzad zum Leben. Sobald der Basisaufbau beginnt, richten Sie Ihre Verteidigung nach Norden aus. Mit einem Dutzend Ghuls und Ihrem Helden können Sie problemlos zu Balador dem Hellen im nordwestlichen Teil der Karte vorstoßen. Auch für die restliche Mission ist diese Truppenstärke völlig ausreichend.



Errichten Sie, wie gezeigt, eine zweite Basis im Süden, von der aus Sie die Elfenlager (1 und 2) angreifen.

Was kann ich auf der Karte alles entdecken?

Im Süden, hinter der Furt, können Sie einige Steingolems zerbröseln. Im Nordosten ist ein Schurken-Camp, in dem Sie eine Voodoo-Puppe (Intelligenz +1) ergattern können. Besiegen Sie im Südwesten den Magier, um an die Handschuhe der Hast (erhöht Angriffsgeschwindigkeit um 15 Prozent) zu gelangen. Die gesuchte Urne finden Sie schließlich bei Uther Lightbringer.

Kapitel 3 – In die ewige Welt

Wie gehe ich optimal an die Mission heran?

1. Errichten Sie zuerst eine ordentliche Verteidigung, vor allem nach Südosten und Westen. Geistertürme sind dafür am besten geeignet. Außer einem Dutzend Ghuls benötigen Sie drei bis vier Fleischwagen in Ihrem Angriffstrupp – damit sind Sie auf der sicheren Seite.

2. Erkunden Sie mit dieser Gruppe die Karte in Richtung Südwesten und zerstören Sie dort das Elfenlager (hellgrün). Übernehmen Sie dort die Goldmine und sichern Sie die Rohstoffquelle mit etlichen Geistertürmen und einigen Einheiten.

Wo finde ich Gegenstände?

Marschieren Sie von der südwestlichen Mine aus nach Norden zum Gnoll-Lager. Die Monster halten einen Ring des Schutzes +2 versteckt, den Sie ihnen abnehmen.

Wie gehe ich am besten vor?

Bevor Sie sich an das große Elfenlager im Südosten heranmachen, er-



Der gezeigte Akolyt ist gut hinter dem Haus versteckt (1). Wenn die Kamera zu tief eingestellt ist, übersehen Sie ihn glatt.



Errichten Sie etliche Geistertürme in nördlicher bis nordwestlicher Richtung und Ihre Basis in der zweiten Mission ist perfekt geschützt.

Die Reichweite der Fleischwagen ist höher als die der Türme.

Mithilfe der Fleischwagen haben Sie keine Probleme, die Abwehranlagen der Elfen auf der anderen Flussseite zu zerstören.



Nachdem Sie an der Westbrücke eine Abwehrmauer (1) errichtet haben, kann Ihr Angriffsheer von Osten her in Silvermoon einfallen (2).

Invasion

Im Singleplayer-Modus können Sie immer wieder die KI ausnutzen, indem Sie bestimmte Auslöser (Trigger) zunächst nicht aktivieren.



Klappt fast immer – wir errichten eine Basis unmittelbar vor dem gegnerischen Stützpunkt. Solange Sie nicht den Trigger auslösen, bekommt der Gegner nichts davon mit.



Sobald Sie die gegnerische Abwehr zerstört haben, können Sie Ihre Truppen landen, um sich festzusetzen und vorhandene Goldminen zu erobern.

kunden Sie erst die Karte. Ganz im Südwesten ist ein Mana-Brunnen und ein weiteres Gnoll-Lager (Gesundheitsstein). In der Kartenmitte, hinter der Brücke, befindet sich ein Goblin-Laden. Im Osten ist ein weiteres Elfenlager mit einer Goldmine. Auch im Nordosten können Sie weitere Spitzohren ausfindig machen und reichlich Erfahrungspunkte sammeln.

Der Angriff auf die Elfen

Verteidigen Sie Ihre Mine im Südwesten und greifen Sie von dort aus zunächst das Lager im Osten und dann die Hauptbasis der Elfen im Südosten an.

Kapitel 4 – Schlüssel der drei Monde

Worauf muss ich zu Beginn der Mission achten?

Errichten Sie schnell im Süden Ihre Basis und halten Sie diese bis zum Schluss der Mission. Der Gegner wird dort immer wieder mit wenigen Einheiten zu stören versuchen. Wenn Sie weitere Lager errichten, bleiben diese meist unberührt. Sichern Sie Ihre Hauptbasis mit Türmen und Gruftbestien vor allem nach Norden.

Wie komme ich über den Fluss?

Gehen Sie zügig nach Osten. Dort ist ein Goblin-Labor, in dem Sie Randalierkobolde und Zeppeline anheuern können. Beladen Sie zwei Zeppeline mit Fleischwagen, Gruftbestien und einem Akolyten. Setzen Sie nach Osten über und errichten Sie kurz vor dem gegnerischen Lager eine kleine Basis mit Geistertürmen. Jetzt können Sie die Gegner einfach rauslocken, schwächen und dann selbst zum Angriff übergehen.

Die restlichen Kristalle

Wenn Sie den ersten Kristall besitzen, gehen Sie im Ostteil weiter nach Norden und übernehmen die Goldmine. Nordwestlich davon stoßen Sie auf ein hellblaues Portal. Schreiten Sie mit einem guten Dutzend Einheiten (Gruftbestien und Fleischwagen) und Ihrem Helden hindurch und beißen Sie sich am Zielort sofort wieder fest. Sichern Sie sich die Goldmine vor Ort. Arbeiten Sie sich nun von Portal zu Portal und knöpfen Sie den Gegnern die Schlüsselteile ab.

Portal oder Zeppelin

Wenn Ihnen die Gefechte an den Portalen zu mühsam sind, können Sie auch einfach auf die Zeppeline setzen. Fliegen Sie Ihre Einheiten zu geschützten Stellen und arbeiten Sie sich von dort auf die Portale zu. Die Ressourcen sind mehr als ausreichend, dass Sie jeweils vor Ort eine kleine Basis errichten können.

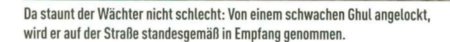
Zerstören der Türme

Die Fleischwagen eignen sich in dieser Mission besonders gut, um über die Flüsse auf gegnerische Einheiten und vor allem die Türme zu feuern. Wenn Sie den Schlüssel komplett haben, müssen Sie am Portal noch etliche Türme dem Erdboden gleichmachen. Danach kann Ihr Held problemlos die Mission beenden.

Kapitel 5 – Silvermoons Untergang

Wie halte ich die Boten auf?

Die Gargoyles, die Sie recht früh zur Unterstützung erhalten, sollten Sie auf keinen Fall verlieren, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sylvana wird immer wieder einen Boten losschicken. Postieren Sie die Flattermänner am besten über dem Waldstück bei Sylvanas Lager. Der Bote nimmt nicht immer die gleiche Route – von der Lauerposition im Wald sind die Gargoyles jedoch schnell bei dem Elfenläufer und verhindern die Nachrichtenübermittlung.



Da staunt der Wächter nicht schlecht: Von einem schwachen Ghul angelockt, wird er auf der Straße standesgemäß in Empfang genommen.



Auch die mächtigen, roten Großdrachen der Orcs müssen bei dieser massiven Turmabwehr klein beigeben und können nur noch heiße Luft spucken.

Wie gehe ich am besten vor?

Ihre Verteidigungseinrichtungen sollten Sie vorwiegend nach Süden beziehungsweise Südwesten hin ausrichten. Erstellen Sie möglichst rasch einen Angriffstrupp (unbedingt zwei bis drei Fleischwagen mitnehmen) und nehmen Sie damit Sylvanas Lager im Nordwesten ein. Je früher Sie dies bewerkstelligen, umso eher haben Sie Ruhe vor den lästigen Elfenboten. Bevor Sie sich nun an die große Elfenstadt im südlichen Teil heranwagen, erkunden Sie erst einmal ausgiebig die Karte, verbessern Ihre Verteidigungsanlagen und stellen eine starke Streitmacht zusammen. Es gibt genügend Ressourcen, um problemlos 70 Einheiten zu unterhalten.

Welche Gegenstände kann ich abgreifen?

Wenn Sie das Elfenlager im Nordwesten zerstört und dessen Anführerin Sylvana Windrunner besiegt haben, erhalten Sie die wertvolle Kapuze der Geschicklichkeit (erhöht Bewegung und Intelligenz jeweils um vier Punkte). Im Nordosten der Karte halten sich einige Golems auf, denen Sie den Ring der Regeneration (regeneriert zwei Trefferpunkte pro Sekunde beim Träger) abknöpfen können.

Wie bereite ich den Angriff auf Silvermoon vor?

Beim Erkunden der Karte werden Ihnen die beiden Brücken auffallen. Sperren Sie eine davon mit einer massiven Turmabwehr, um keine bösen Überraschungen zu erleben. Vor der zweiten Brücke errichten Sie einen Vorposten mit den allernötigsten Militäreinrichtungen und einigen Türmen.

Der Angriff auf Silvermoon

Vereinfachen Sie sich den Kampf, indem Sie die mobilen Einheiten der Elfen zunächst über die Brücke locken. Stürmen Sie danach die Stadt und kümmern Sie sich zunächst um die Türme und Militäreinrichtungen. Die Wächter des Sonnenbrunnens locken Sie am besten von den Türmen weg und bearbeiten sie auf den Straßen der Elfenstadt. Zerstören Sie anschließend noch die Türme mit Ihren Fleischwagen und gehen Sie zum Brunnen in der Mitte.

Kapitel 6 – Blackrock & Roll

Was erwartet mich in dieser Mission?

Für diese Mission müssen Sie schon etwas Zeit mitbringen, wenn Sie die optionale Quest erfüllen wollen. Sie müssen fünf Orc-Lager und deren Heldenanführer plätten. Die Quest wird nach dem Angriff von Genjuras freigeschaltet. Zur Belohnung für den Sieg über den Helden erhalten Sie das Buch der Gesundheit (+50 Trefferpunkte).

Wie fange ich die Mission am besten an?

Ihre Verteidigung sollten Sie primär nach Norden und Osten ausrichten. Erschaffen Sie sich möglichst schnell einen Schemen, um damit die Karte ausgiebig zu erkunden. Keine Sorge, dieser unsichtbaren Einheit passiert nichts. Gehen Sie recht bald gegen das nordöstlich gelegene Drachenlager vor und nehmen Sie der Bestie den Talisman der Vitalität (100 Trefferpunkte-Bonus) ab. Die Mission wird Sie viel Gold kosten, sichern Sie sich daher schnell die Mine südöstlich Ihrer Hauptbasis. Dort können Sie auch einen Folianten der Kraft +1 erbeuten.

Drachenkämpfe

Mit den roten Großdrachen ist nicht gut Kirschen essen. Da die Biester immun gegen die Gespinstfähigkeit der Gruftbestien sind, ist es am einfachsten, die Großdrachen zu Ihren Türmen hin zu locken. Alternativ dazu können Sie auch einfach in der Nähe der Drachen etliche Türme errichten. Arthas' Todesmantel fügt Drachen ebenfalls ordentlich Schaden zu.



Bei Ihrer Erkundungstour durch die Orc-Lande sollten Sie auf jeden Fall den Trollen im Nordwesten einen Besuch abstatten, um den Schutzring zu erhalten.




Der angeschlagene Erzmagier (1) kann Ihrem mächtigen Frost-Wyrm nicht mehr viel entgegensetzen – wieder ein Missionsziel erfüllt!



Nur mit einer großen Zahl Gruftbestien bekommen Sie die gegnerischen Greifenreiter schnell auf den Boden, um ihnen dort den Rest zu geben.

Throk'Feroth

Stoßen Sie von Ihrer Hauptbasis nach Norden zu Throk'Feroths Lager (orange) vor. Das Lager ist nicht allzu stark befestigt – lästiger ist da schon das vorgelagerte Drachennest. Wenn der Orc-Held stirbt und sein Lager zerstört ist, können Sie die Klauen des Angriffs +9 und einen Folianten der Intelligenz +1 an sich nehmen. Lassen Sie sich nicht den Ring des Schutzes +3 im Nordwesten der Karte bei den Trollen entgehen.

Khanzo

Khanzos Lager (dunkelblau) befindet sich im Südwesten der Karte und ist leicht einzunehmen. Bei seinem Ableben hinterlässt er einen Folianten der Beweglichkeit +1.

Mazrigos

1. Arbeiten Sie sich von der südöstlichen Goldmine weiter nach Osten vor und errichten Sie vor Mazrigos Lager (hellblau) einen Stützpunkt mit etlichen Geistertürmen.
2. Machen Sie sich die Wiederbelebungsfähigkeit der Totenbeschwörer zunutze und schicken Sie dem Gegner haufenweise Skelette auf den Hals. Beim Sieg über den Helden erhalten Sie einen Folianten der Intelligenz +1. Sichern Sie sich dort auch die dritte Goldmine und schützen Sie diese mit einer starken Abwehr nach Norden.
3. Errichten Sie im Osten eine starke Basis, da das nördliche Lager von Jubei'Thos (rot) über etliche Großdrachen verfügt.

Jubei'Thos

1. Das letzte Orc-Lager ist das am besten befestigte. Planen Sie den Hauptangriff am besten von Süden aus.
2. Locken Sie immer zuerst die Großdrachen von der Basis zu Ihren Türmen. Wenn die Drachen besiegt sind, stürmen Sie sofort mit einer Armee vor. Zerlegen Sie zuerst die Wachtürme der Orcs. Sobald Jubei'Thos neue Drachen ausschickt, ziehen Sie sich wieder zurück. So können Sie sich schrittweise nach Norden vorwagen.
3. Schicken Sie dann einige Fleischwagen nebst Eskorte aus, um den orcischen Drachenhorst zu zerstören. Der Rest ist Routine. Wenn Jubei'Thos im Staub liegt, vererbt er Ihnen einen Folianten des Wissens (erhöht Kraft und Intelligenz um je einen Punkt).



Wenn Sie eine gegnerische Basis angreifen, sollten Sie immer schnell das Hauptpthaus zerstören. Dadurch stoppen Sie die Wirtschaft und haben leichtes Spiel.

Kapitel 7 – Die Befreiung Dalarans

Wie besiege ich den ersten Erzmagier?

Zerstören Sie schnell die beiden Türme am Stadteingang und stürzen Sie sich mit Ihrer Truppe auf den ersten Erzmagier. Bauen Sie danach Ihre Basis im Süden auf und errichten Sie Abwehreinrichtungen nach Norden.

Der zweite Erzmagier

Stellen Sie eine Streitmacht aus Gruftbestien und Monstrositäten zusammen und gesellen Sie einen Trupp Fleischwagen dazu. Betreten Sie die Stadt und marschieren Sie nach Westen. Übernehmen Sie die zweite Goldmine und säubern Sie die Gegend von den Türmen. Ihre Abwehr sollte wieder hauptsächlich nach Norden ausgerichtet sein. Greifen Sie den Erzmagier auf der Insel am besten mit Gargoyles und einem Frost-Wyrm an. Planen Sie dafür zwei bis drei schnelle Angriffe hintereinander ein (auf genügend Ressourcen achten). Wenn Sie zu lange Pausen machen, erholt sich der Magier wieder.

Besondere Gegenstände

Bevor Sie sich nach Osten wenden, holen Sie sich aus dem nordwest-

lichen Teil noch die Elfenstiefel (+6 auf Beweglichkeit). Hinter dem Wasserbecken im Osten können Sie das nördlich gelegene Magische Gewölbe zerstören. Darunter kommen ein Foliant der Intelligenz +1, ein Mana-Anhänger (+300 Mana) und Khadgars Pfeife der Einsicht (Bonus auf Mana-Regeneration) zum Vorschein.

Der dritte Erzmagier

1. Die große Stadtfestung müssen Sie mit mehreren Angriffswellen einnehmen. Setzen Sie vor allem auf die Stärke des Frost-Wyrms und der Monstrositäten, um schnell die Oberhand zu gewinnen. Konzentrieren Sie Ihren Helden auf die gegnerischen Magier.

2. Nach der Schlacht errichten Sie eine eigene Basis im Norden und rüsten nach. Produzieren Sie viele Gruftbestien; deren Geschwindigkeit ist jetzt der größte Vorteil, da die letzte Aura recht groß geraten ist. Stürmen Sie mit allem, was Sie haben, durch und halten Sie sich nicht mit Gegnereinheiten auf. Konzentrieren Sie sich auf den Erzmagier.

Kapitel 8 – Unter dem brennenden Himmel

Wie komme ich an die Quests und an mehr Gold heran?

Um die optionale Quest zu erfüllen, müssen Sie mit Ihrem Helden zum Goblin-Lager im Westen reisen. Wenn Sie alle Minen mitnehmen wollen, müssen Sie vorher vier Slots im Inventar reservieren. Legen Sie die Minen am besten östlich Ihrer Basis aus, denn von dort kommen immer viele Bodentruppen anmarschiert.

Wie überstehe ich die letzten fünf Minuten?

1. Das Untoten-Finale ist kein Zuckerschlecken. Errichten Sie so viele Türme wie möglich im Norden und Osten. Verstärken Sie auch die Abwehr an den westlich gelegenen Gebäuden.

2. Halten Sie immer eine mobile Einsatztruppe aus Gruftbestien, Fleischwagen und Totenbeschwörern bereit, um bei einem Angriff schnelle Ausfälle machen zu können.

3. Sie müssen auf jeden Fall die Gespinstfähigkeit der Gruftbestien erforschen, um eine Chance gegen die vielen Greifen zu haben. Die beschworenen Höllenkreaturen Ihres Lichs müssen Sie um jeden Preis für die letzten drei Minuten aufsparen – die Angriffe sind dann am heftigsten.

4. Um überhaupt einen Überblick im Gemetzel zu behalten, minimieren Sie die Spielgeschwindigkeit. Nur so haben Sie die Möglichkeit, die vielen unterschiedlichen Ziele Ihren Einheiten und deren Fähigkeiten zuzuweisen.

ORC-KAMPAGNE – DIE INVASION DES KALIMDOR

Kapitel 1 – An Land!

Die gestrandeten Schiffe

Folgen Sie einfach dem Strandverlauf. Nach und nach finden Sie alle gestrandeten Schiffe. Am Ende des Strandes stehen zwei Troll-Kopfjäger, die Sie in Ihren Trupp aufnehmen können.

Cairne Bloodhoof

Nachdem Sie alle Schiffe entdeckt haben, folgen Sie einfach dem Pfad. Sie können sich nicht verlaufen, da die Abzweigungen in kurze Sackgassen führen. Später treffen Sie auf den Anführer der Tauren – Cairne Bloodhoof. Diesen müssen Sie nach Norden eskortieren. Gehen Sie dabei immer vorneweg und erledigen Sie die Gegner im Vorfeld. Entfernen Sie sich aber nicht zu weit, da der Konvoi gelegentlich auch von hinten angegriffen wird.

Angriff der Zentauren

Setzen Sie beim Angriff der Zentauren die Kettenblitze Ihres Helden ein. Damit setzen Sie die Marodeure schnell außer Gefecht.

Kapitel 2 – Der lange Marsch

Der Gesundheitsbrunnen

1. Gehen Sie nach Osten und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner. Kümmern Sie sich nicht um die kleineren Gegner, die Cairnes Mannschaft angreift – damit wird sie schon alleine fertig.

2. Wenn Sie einen Gesundheitsbrunnen gefunden haben, bleiben Sie dort so lange, bis alle Einheiten vollständig geheilt sind, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Nach dem ersten Brunnen tauchen die Gegner in größeren Gruppen auf. Jetzt sollten Sie Cairne zu Hilfe eilen, wenn er von hinten angegriffen wird.

Warum folgt mir Cairne nicht?

Sobald die Tauren stehen bleiben, wissen Sie, dass Sie auf dem falschen Weg sind. Suchen Sie sich dann einen anderen Weg, bis Ihnen Cairne wieder folgt. Im Osten, in der Mitte der Karte, befindet sich ein Dorf. Zerstören Sie dort alle Gebäude, damit die „alte Statuette" zum Vorschein kommt.

Die Harpyien

Selektieren Sie vor dem Kampf die Räuber per Tastenkürzel. Auf diese Weise haben Sie schnellen Zugriff auf diese Einheiten während eines hektischen Kampfes. Die Räuber sind als Einzige in der Lage, die Harpyien mithilfe eines Netzes vom Himmel zu holen. Drücken Sie die Taste E und fangen Sie eine Harpyie nach der anderen. Die am Boden liegende Gegnerin können Sie nun mit der restlichen Mannschaft erledigen.

Die Katapulte

Fahren Sie mit den Katapulten voraus und lassen Sie Ihre restlichen Einheiten folgen. Sobald Sie einen feindlichen Geschützturm ausgemacht haben, greifen Sie ihn mit den Katapulten an. Da die Reichweite der Katapulte höher ist als die der Geschütztürme, können Sie diese Türme gefahrlos zerstören. Sobald die feindlichen Bodentruppen angreifen, werden die Katapulte von Ihren übrigen Kämpfern verteidigt – aber außerhalb der Reichweite der Geschütztürme.



Am Ende des Strandes treffen Sie auf zwei Grunzer und einen Troll-Kopfjäger, die sich Ihnen anschließen.





Die roten Kreise markieren die Standorte der vier Baumhäuser. Für deren Zerstörung erhalten Sie pro Baum 3.000 Einheiten Holz.



Lassen Sie den Medizinmann nicht in das Kriegsgetümmel laufen. Postieren Sie ihn stattdessen dahinter und lassen Sie ihn Ihre Armee heilen.

Wo finde ich weitere Gegenstände?
In der Mitte der Karte erhalten Sie den „Mantel der Intelligenz", wenn Sie das Gebäude der Harpyien-Späherin zerstören. Wenn Sie von dort zum östlichen Rand der Karte gehen, müssen Sie die Harpyien-Königin erledigen, um an das „Totem der Macht" zu gelangen.
Am Ende des Kapitels müssen Sie gegen den Zentauren-Khan antreten. Nach dessen Ableben erhalten Sie den „Energie-Anhänger".

Kapitel 3 – Der Ruf der Warsongs

Stützpunkt errichten
Im Südosten treffen Sie auf Ihren Verbündeten, der gerade ein Dorf überfällt. Warten Sie, bis Ihr Verbündeter fertig ist, und errichten Sie an dieser Stelle Ihr eigenes Lager. Im Süden finden Sie eine Goldmine.

Dörfer einnehmen
1. Beginnen Sie mit dem südlichsten Dorf im Westen. Das sollten Sie schon relativ früh in Angriff nehmen, da Ihre erste Goldmine schnell ausgebeutet ist. Sobald Sie es eingenommen haben, bauen Sie dort ein Haupthaus und lassen Ihre Arbeiter Gold abbauen.
2. Auch wenn Sie ein paar Geschütztürme zur Verteidigung in Ihrem Lager errichtet haben, sollten Sie immer einige Kampfeinheiten zurücklassen. Die Türme halten die Gegner nur für kurze Zeit auf, so dass Ihr Lager ohne Kampfeinheiten schnell überrannt werden würde.

Gemeinsamer Kampf
Bevor Sie ein Lager des Feindes angreifen, sollten Sie warten, bis sich Ihr Verbündeter vor seinem Lager formiert hat. Schicken Sie dann einige Einheiten dorthin und ziehen Sie gemeinsam in den Kampf. Im gegnerischen Dorf nehmen Sie sich zuerst die Geschütztürme und anschließend die Kasernen vor, damit der Feind keine weiteren Einheiten produzieren kann.

Wohin mit den Zeppelinen?
Klicken Sie das Goblin-Labor an und wählen Sie die beiden Zeppelin-Einheiten aus. Diese müssen Sie im Anschluss zu einem Ihrer Lager transportieren (freie Auswahl).

Wo finde ich Gegenstände?
1. Auf dem Weg zum letzten feindlichen Dorf zweigt ein kleiner Pfad nach Norden ab. An dessen Ende müssen Sie drei Eulen-Bären erledigen. Einer der Bären besitzt die „Klauen des Angriffs".
2. Den „Oger Krafthandschuh" erhalten Sie nach dem Kampf gegen den Zentauren-Khan.
3. Beim Goblin-Labor werden Sie von einer Harpyien-Königin erwartet, die den „Reif des Adels" bei sich trägt.

Kapitel 4 – Die Geister von Ashenvale

Wo errichte ich mein Lager?
WICHTIG: Geben Sie zu Beginn kein Gold aus. Sie brauchen es später sehr dringend.
1. Nachdem Ihre Arbeiter die Bäume im Norden gefällt haben, können Sie die Lichtung verlassen. Schnappen Sie sich alle Kampfeinheiten und ziehen Sie nach Westen. Nach kurzer Zeit erreichen Sie ein feindliches Lager, das einfach einzunehmen ist.
2. Holen Sie anschließend einige Arbeiter nach und bauen Sie ein Haupthaus. Der Vorteil an diesem Lager besteht darin, dass die Mine vor Ort 40.000 Einheiten Gold birgt. Außerdem greifen die Gegner das alte Lager an, so dass Sie genügend Zeit haben, das neue in Ruhe zu errichten.

Welche Einheiten sind wichtig?
Produzieren Sie besonders viele Räuber. Diese sind als einzige Einheiten in der Lage, die fliegenden Gegner mit einem Netz auf den Boden zu holen. Sobald diese auf dem Boden liegen, können sie auch von Ihren restlichen Einheiten angegriffen werden.

Holzbeschaffung
Neben den normalen Baumbeständen befinden sich vier Baumhäuser der Nachtelfen auf der Karte. Für jedes zerstörte Baumhaus erhalten Sie 3.000 Einheiten Holz. Erforschen Sie außerdem die Fähigkeit „Plündern". Mit dieser Fähigkeit erhalten Sie für jedes zerstörte Gebäude Gold und Holz. Denken Sie aber daran, dass nur die Grunzer diese Fähigkeit beherrschen.

Optionale Quest
Hinter dem Berg im Norden befindet sich ein Lager der Goblins. Sobald Sie es betreten, beginnt eine Zwischensequenz und die Quest erscheint in Ihrem Quest-Menü. Ihre Aufgabe ist es, den Fubolg-Häuptling zu erlegen. Bauen Sie dafür zwei Katapulte und einige Grunzer-Einheiten. Wenn der Häuptling erledigt ist, erhalten Sie dafür zwei Kampfeinheiten der Goblins und können zukünftig Gegenstände im Goblin-Lager kaufen.

Wo finde ich Gegenstände?
1. Im Süden des ersten Baumhauses der Nachtelfen finden Sie einen Steinkreis. Darin liegen die „Stiefel der Geschwindigkeit".
2. Den zweiten Gegenstand können Sie sich im Goblin-Laden kaufen –



Mit der „Glyphe der Reinigung" können Sie den entweihten Brunnen wieder reinigen.

Mit dem „Verzauberten Edelstein" können Sie später eine magische Brücke über einen Abgrund erzeugen.

den „Stein der wahren Sicht".
3. Direkt in der Mitte der Karte liegt der „Foliant der Beweglichkeit".

Kapitel 5 – Der Schattenjäger

Wie halte ich die Gegnerhorden auf?

1. Sie beginnen das Kapitel mit vier Lagern. Sie können aber nur das Lager im Südosten halten, da der Ansturm gegnerischer Einheiten zu groß ist. Erstellen Sie viele Grunzer, Räuber und einige Medizinmänner.
2. Bauen Sie auch eine weitere Kaserne und ein zweites Bestiarium. Auf diese Weise können Sie weitere Waffensysteme erforschen, ohne dass die Produktion der Kampfeinheiten ins Stocken gerät.

Wie gelange ich an dem Wald vorbei?

Es führt kein Weg um den Wald herum. Produzieren Sie stattdessen ein oder zwei Katapulte und schießen Sie eine Schneise in den Wald.

Wie gelange ich ans andere Ufer?

Kämpfen Sie sich von Ihrem Lager aus nach Norden. Dort gelangen Sie an einer Stelle durch das flache Wasser auf die andere Seite. Schicken Sie Ihre Mannschaft in den Teleporter.

Wie überstehe ich die Kämpfe?

Bei diesem Kapitel können Sie Medizinmänner produzieren. Postieren Sie diese immer hinter Ihrer Horde. Sobald ein Kampf beginnt, lassen Sie den Medizinmann aus dem Hintergrund einen Heilzauber in die Menge zaubern. Dadurch werden Ihre Krieger schon während des Kampfes geheilt. Sollten Sie in einen heftigen Kampf geraten und mehr als einen Medizinmann im Team haben, können Sie auch mehr als einen Heilzauber sprechen. Je mehr Heilzauber aktiv sind, desto schneller genesen Ihre Recken.

Der Chaos-Brunnen

Bevor Sie dorthin gelangen, müssen Sie zuerst den Satyr-Höllenbeschwörer und den Feuerbeschwörer erledigen. Heilen Sie Ihre Kämpfer vor dem Kampf am „Brunnen der Gesundheit". Wenn Sie die Gegner erledigt haben, wählen Sie Ihren Helden und schicken ihn zum Chaos-Brunnen. Sobald er in den Brunnen tritt, verwandeln er und seine Mannen sich. Kehren Sie anschließend wieder zu Ihrem Lager zurück.

Der Endkampf

Falls Sie einige Einheiten verloren haben, produzieren Sie ein paar neue und ziehen nach Süden. Dort gelangen Sie durch ein kleines Waldstück an eine flache Stelle am Fluss, über die Sie auf die andere Seite gelangen. Dort müssen Sie den Halbgott beseitigen, der Ihnen nach kurzer Zeit über den Weg läuft.

Wo finde ich Gegenstände?

1. Die „Klauen des Angriffs" befinden sich in einem Gebäude hinter dem Waldstück, das Sie mit den Katapulten aus dem Weg räumen müssen.
2. Den „Talisman der Gesundheit" erhalten Sie, wenn Sie den Satyr-Schattenjäger erledigen, der sich hinter der flachen Stelle im Fluss auf der anderen Seite befindet.
3. Erledigen Sie den Satyr-Feuerbeschwörer, um die „Feuerkugel" zu erhalten. Sie treffen kurz vor dem Gesundheitsbrunnen auf ihn.

Kapitel 6 – Im Reich der Flügeldrachen

Was ist meine Aufgabe?

Ihre Aufgabe besteht darin, das Lager der Menschen im Nordosten anzugreifen. Da es aber keinen Landweg gibt, der Sie dorthin führt, müssen Sie sich einige Flügeldrachen organisieren. Dies ist auch die Aufgabe in der optionalen Quest.

Womit soll ich beginnen?

Erstellen Sie zuerst einige Kampfeinheiten, damit diese das Lager verteidigen können. Anschließend erforschen Sie sämtliche Erweiterungen für das Dorf, die Krieger und die Waffen. Besonders wichtig ist bei dieser Mission die Fähigkeit „Plündern", da Sie eine Vielzahl feindlicher Lager überfallen müssen und die Rohstoffe dringend benötigen.

Wohin muss ich und was brauche ich?

1. Bei dieser Aufgabe benötigen Sie einige Räuber mit Netzen, da Sie später gegen die fliegenden Harpyien antreten müssen. Vergessen Sie auch nicht, einige Medizinmänner mitzunehmen.
2. Wenn Sie so weit sind, starten Sie eine Expedition in Richtung Westen. Der Pfad führt Sie nach Norden. Auf dem Weg stellen sich Ihnen einige Gegner entgegen – also seien Sie auf der Hut. Am Ende gilt es, einige Harpyien auszuschalten, um die fünf Flügeldrachen zu befreien.

Wie überfalle ich das Lager der Menschen?

Sobald die Flügeldrachen unter Ihrem Kommando stehen, können Sie Giftpfeile erforschen. Diese sind wesentlich effektiver als die Standardwaffen der Drachen. Fliegen Sie nun zum Menschenlager und legen Sie es in Schutt und Asche. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Drachen nicht zu viel Schaden nehmen. Wenn die Echsen stark angeschlagen sind, steuern Sie sie zu Ihren Medizinmännern und lassen Sie sie heilen.

V


X

Wie reinige ich den entweihten Brunnen?

Gehen Sie vom Basislager aus in Richtung Norden. Dort gelangen Sie in der Mitte der Karte in ein Dorf. Wenn Sie alle Kontrahenten aus dem Weg geräumt haben, erhalten Sie die „Glyphe der Reinigung". Gehen Sie damit zu dem entweihten Brunnen im Westen Ihres Lagers.

Wo finde ich Gegenstände?
Auf dem Bergpass zwischen Ihrem Lager und dem Ort, an dem die Flügeldrachen gefangen gehalten werden, tragen die Gegner einige Gegenstände bei sich. Den „Gesundheitsstein", den „Talisman der Vitalität", die „Rolle des Schutzes" und einen „Mana-Anhänger".

Kapitel 7 – Das Orakel

Wie gehe ich vor?
1. Die Schwierigkeit bei diesem Kapitel besteht darin, dass Sie keine Einheiten produzieren können. Für den Fall, dass eine Ihrer Einheiten das Zeitliche segnet, erhalten Sie keinen Ersatz. Erst später finden Sie drei zusätzliche Recken in einem Verlies.
2. Für weniger erfahrene Spieler ist die langsamste Spielgeschwindigkeit anzuraten. So können Sie verletzte Einheiten aus einem Kampf abziehen und sie heilen, bevor diese draufgehen. Nachdem der Medizinmann seinen Heilzauber eingesetzt hat, sollten Sie so lange warten, bis sich sein Mana wieder aufgefüllt hat, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen.
3. Lassen Sie außerdem Ihren Helden bei jeder Auseinandersetzung den Kettenblitz und die Wildgeister beschwören, damit er die Kämpfe überlebt.

Wo finde ich Verstärkung?
Nachdem Sie durch das erste Portal gegangen sind, marschieren Sie durch einen langen Gang. Im Norden des Ganges befinden sich zwei große Gittertore. Zerstören Sie das rechte und befreien Sie die drei Troll-Kopfjäger.

Wie gelange ich durch die magische Barriere?
Wenn Sie vor der Barriere stehen, folgen Sie dem Gang nach Norden. Im letzten Raum werden Sie Zeuge, wie sich ein Drache gegen eine Horde Menschen wehrt. Helfen Sie ihm gegen die Menschen, damit Sie im Anschluss das „Herz von Aszune" erhalten. Damit gelangen Sie durch die Magiesperre.

TIPP: Wenn Sie zu einem weit entfernten Punkt auf der Karte möchten, aber nicht wissen, wie Sie dorthin gelangen, gibt es einen kleinen Trick. Klicken Sie einfach mit dem Cursor auf diesen Punkt und Ihre Mannschaft sucht sich den Weg von alleine. Achten Sie nur darauf, dass niemand an einer Stelle hängen bleibt.



Im Norden des Landes wartet Grom Hellscream auf Sie. Setzen Sie keine Waffen gegen ihn ein, sondern benutzen Sie den „Seelenstein".

Wie öffne ich das erste und zweite Tor?

1. Steuern Sie Cairne Bloodhoof und seine Mitstreiter durch die Gänge. Sie müssen die beiden Bodenplatten finden und Cairne darauf stellen. Kurz bevor Sie das erste Tor erreichen, müssen Sie den „Verzauberten Stein" an sich nehmen. Dieser befindet sich nördlich vom „Brunnen der Gesundheit".
2. Durch das erste Tor gelangen Sie später in einen von Säulen und Statuen gesäumten Gang. Räumen Sie die Statuen aus dem Weg, sobald diese zum Leben erwachen. Eine dieser Statuen besitzt den Schlüssel für das zweite Tor. Die Lava-Schlucht überwinden Sie mit einer Brücke, die Sie mit dem „Verzauberten Stein" beschwören.

Wo finde ich Gegenstände?
Da Sie sich in einem Labyrinth befinden, sind Ortsangaben nur schwer zu beschreiben. Wenn Sie alle Kisten und Tore zerstören und die Gegner erledigen, finden Sie alle Gegenstände. Aber Vorsicht bei den Kisten: Diese enthalten neben den Gegenständen gelegentlich auch einen zähen Gegner.

Kapitel 8 – Von Dämonen gejagt

Wie gelange ich in Groms Lager, ohne meine Kämpfer zu verlieren?
1. Auf dem Weg nach Norden liegen zwei feindliche Lager, in denen jeweils ein „Brunnen der Gesundheit" steht. Suchen Sie nach jedem Kampf diese Brunnen auf, damit sich Ihre Armee erholen und gestärkt in den nächsten Kampf ziehen kann.
2. Falls Sie Katapulte mit in den Kampf nehmen, sollten Sie auch einen oder zwei Arbeiter mitnehmen. Diese sind in der Lage, beschädigte Katapulte zu reparieren.

Meine Armee ist geschlagen, was nun?
Wenn nach einem Kampf nur noch die Helden leben, schicken Sie diese wieder in Ihr Lager zurück. Die Helden sorgen dort für den Schutz der Gebäude, während Sie eine neue Armee aufbauen.

Wo befindet sich Jainas Ritualkreis?
Der Steinkreis befindet sich südlich des Lagers der Menschen in einer kleinen Schlucht. Dorthin müssen Sie gehen, wenn Sie die Seele Groms mit dem „Seelenstein" eingefangen haben.

Wo finde ich Gegenstände?
Die „Maske des Todes" müssen Sie einem Gegner beim ersten „Brunnen der Gesundheit" abnehmen. Beim zweiten „Brunnen der Gesundheit" finden Sie die „Kapuze der Geschicklichkeit".

NACHTELFEN-KAMPAGNE

Kapitel 1 – Der Feind vor den Toren

Was sind die wichtigsten Punkte auf der Karte?

1. Nördlich des Startpunktes finden Sie einige versteckte Bogenschützinnen, mit denen Sie Ihre Gruppe verstärken können.

2. Im Süden Ihres Stützpunktes befindet sich ein Furbolg-Dorf, in dem die optionale Quest aktiviert wird.

3. Im südlichen Furbolg-Dorf am Fluss können Sie einen Ring des Schutzes +1 einsacken, wenn Sie die Gebäude zerstören.

4. In der Kartenmitte, nördlich des Gesundheitsbrunnens, sollten Sie den Goldabbau der Orcs stoppen.

5. Folgen Sie dem Flussverlauf nach Nordwesten, dort können Sie einen weiteren Orc-Stützpunkt plätten.

6. Westlich der Goldmine in der Kartenmitte ist ein kleiner Menschenstützpunkt. Orcs halten nordöstlich davon einige Furbolgs gefangen.

Wie besiege ich den Paladin?

Wenn Sie die fünf Bogenschützinnen produziert haben, erhalten Sie den Auftrag, den gegnerischen Paladin auszuschalten. Dazu müssen Sie die Basis im Südwesten angreifen. Für diesen Angriff sollten Sie mindestens ein Dutzend Bogenschützinnen parat haben. Sie können auch direkt vorm gegnerischen Lager ein Urtum des Krieges errichten, um schneller Nachschub zu erhalten.

Kapitel 2 – Die Töchter des Mondes

Ständig laufe ich den Dämonen in die Fänge!

Sie müssen sehr vorsichtig vorgehen, setzen Sie am besten Ihren Eulenspäher ein, um die Dämonen rechtzeitig zu entdecken. Sobald Sie angegriffen werden, nutzen Sie die Verbergen-Fähigkeit und warten, bis sich der jeweilige Schwefelunhold aus dem Sichtfeld entfernt hat.

Welche Gegenstände kann ich abgreifen?

1. Lassen Sie sich nicht die Klauen des Angriffs +3 und die Schuhe der Beweglichkeit +3 im Norden der Karte entgehen.

2. Auf dem Weg nach Südwesten finden Sie in einer Kiste einen Druidenbeutel (Intelligenz +1).

3. Bei dem Gefecht zwischen Menschen und Untoten können Sie in den Kisten einen Ring der Überlegenheit finden (erhöht Kraft, Beweglichkeit und Intelligenz um 1).

4. Galoppieren Sie an der Schlacht zwischen Orcs und Untoten vorbei, holen Sie sich den Mantel der Intelligenz +3 und marschieren Sie mit Ihrer Gruppe durchs Portal.

5. Die Gargoyles hinter dem Tor bewachen die Handschuhe der Hast. Halten Sie sich nicht mit langen Scharmützeln auf, sondern eilen Sie zu den drei Ballisten im Osten weiter.

Wie komme ich an der Untoten-Basis vorbei?

Gehen Sie behutsam vor. Visieren Sie mit den Ballisten zuerst die Geistertürme an. Wenn die Untoten ausfallen, ziehen Sie die Belagerungswaffen zurück und schicken Ihre Kampftruppe vor, um die Gefahr zu beseitigen. Arbeiten Sie sich so langsam zum Tor vor.

Kapitel 3 – Stormrage erwacht

Wo finde ich hier fette Beute?

Stellen Sie schnell ein gemischtes Angriffsdutzend zusammen und arbeiten Sie sich zu der Grasfläche südlich des Orc-Lagers vor. Auf dem Weg dahin können Sie im Fluss etwas nördlich von den Murlocs ein paar Stiefel der Geschwindigkeit erbeuten (Hütte zerstören).

Wie gehe ich auf der Karte am besten vor?

1. Errichten Sie vor dem Orc-Lager einen eigenen Stützpunkt und rücken Sie mit einer starken Truppe



Auf der Mini-Map finden Sie alle wichtigen Orte gekennzeichnet.
LEGENDE: **1:** Versteckte Bogenschützinnen; **2:** Start der optionalen Quest; **3:** Ring des Schutzes; **4:** Orc-Lager



Die meisten Gegenstände sind gut bewacht. Nur mit dem richtigen Timing und mithilfe Ihrer Fähigkeit Verstecken können Sie sich die wertvollen Extras schnappen.



Nutzen Sie die große Reichweite der Belagerungswaffen aus und machen Sie damit zunächst die Geistertürme dem Erdboden gleich.

V W X



Während Ihre Dryaden die gegnerische Magie beseitigen, können Ihre Jägerinnen kräftig austeilen, was bei den Urwächtern auch bitter nötig ist.


Setzen Sie zu Beginn vor allem auf die Bogenschützinnen. Erforschen Sie schnell die nötigen Upgrades für diese Einheiten, um sie zu verbessern.

und einigen Ballisten gegen die Grünhäute vor.
2. Wenn Sie gegen die ersten Urwächter vorgehen, müssen Sie unbedingt ein bis zwei Dryaden im Trupp haben, um die Magie zu bannen. Der Jade-Ring, den Sie nördlich davon finden können, erhöht die Beweglichkeit des Helden um 1.

Kapitel 4 – Aufstand der Druiden

Wie soll ich mich zu Missionsbeginn verhalten?

Marschieren Sie zur Goldmine und bauen Sie dort schnell eine Basis auf, die Sie vor allem nach Nordwesten und Südosten absichern müssen. Setzen Sie zu Beginn ausschließlich auf Luftabwehr.

Gibt es interessante Gegenstände auf der Karte?

Im Norden ist ein Troll-Lager mit einem Ring des Schutzes +2, in der südlichen Troll-Behausung finden Sie einen Eisenzweig (Kraft +1).

Wo finde ich weitere Goldminen?

1. Östlich von der ersten Mine befindet sich eine weitere mit 2.000 Goldeinheiten. „Pflanzen" Sie am besten alle Gebäude um und errichten Sie bei der zweiten Mine einen neuen Stützpunkt.
2. Wenn Sie weiter nach Osten vorstoßen, treffen Sie auf einen menschlichen Vorposten. Nehmen Sie ihn ein und erobern Sie die Goldmine. Für diese Schlacht sollten Sie wenigstens zwei Ballisten am Start haben.

Optionale Quests

1. Wenn Sie auf die Furbolgs treffen und den entweihten Brunnen des Lebens in der Kartenmitte entdeckt haben, bekommen Sie den Auftrag, den Kriegsherren auszuschalten. Der Furby-Wicht hält sich im nördlichen Teil der Karte auf. Beschwören Sie am besten einige Naturgewalten herauf, um den Kriegsherren und seine beiden Wachen schnell zu besiegen. Zur Belohnung erhalten Sie die Klauen des Angriffs +6.
2. Nachdem Sie den menschlichen Vorposten eingenommen und dessen südwestliches Tor zerstört haben, wird die zweite optionale Quest aktiviert. Nehmen Sie für diesen Auftrag auf jeden Fall einige Dryaden mit, sonst bereiten Ihnen die Geister enorm Ärger. Der Todesgeist befindet sich in der südöstlichen Ecke der Karte.

Was mache ich, wenn der Todesgeist besiegt ist?

Wenn Sie beide Nebenquests erledigt haben, arbeiten Sie sich zur östlichen Goldmine vor und errichten dort einen neuen Stützpunkt. Erwarten Sie die Angriffe aus nördlicher Richtung. Produzieren Sie einige Ballisten, um damit die gegnerischen Gebäude einzureißen, während Sie mit einem gemischten Trupp aus Jägerinnen, Dryaden und Bogenschützinnen gegnerische Einheiten aus dem Weg räumen.



Der Weg zum Todesgeist (1) ist saugefährlich. Lassen Sie Furion immer ein paar „Wurzel-Sepps" (Naturgewalten) beschwören, die für Ablenkung sorgen.

Kapitel 5 – Blutsbrüder

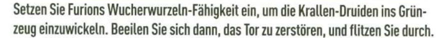
Welche nützlichen Gegenstände kann ich hier einsacken?

1. Im westlichen Teil bei den Frostgeistern können Sie einen Stab des Blitzschildes erobern.
2. Eine der finsteren Riesenspinnen besitzt einen Spinnen-Ring (Beweglichkeit +1).
3. Nachdem Sie die Brücke im Südosten passiert haben, müssen Sie drei Wächter besiegen, einer davon hinterlässt die wertvollen Klauen des Angriffs +9.

Wo ist der Brunnen des Lebens?

Bei der optionalen Quest müssen Sie von den Furbolgs aus nach Nordwesten reisen. Der Brunnen wird von einigen Blitz- und Donnerechsen bewacht. Zur Belohnung erhalten Sie einen Talisman der Wildnis, mit dem Sie drei Furbolgs beschwören können.





Setzen Sie Furions Wucherwurzeln-Fähigkeit ein, um die Krallen-Druiden ins Grünzeug einzuwickeln. Beeilen Sie sich dann, das Tor zu zerstören, und flitzen Sie durch.



Mithilfe der Goblin-Minen können Sie kinderleicht die gegnerischen Wächter-Kreaturen in ihre Einzelteile zerlegen.

Kann ich das Verschwinden von Tyrande verhindern?

Nein, dieses Ereignis wird aktiviert, sobald Sie die Abzweigung im Südwesten erreichen. Keine Bange, Tyrande ist aber nicht verloren, gegen Ende der Mission spielen Sie mit ihr weiter.

Wie gehe ich bei den Krallen-Druiden vor?

Setzen Sie die Fähigkeiten Wirbelsturm und Wucherwurzeln ein, um die Druiden kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Eilen Sie dann mit Ihrem Trupp vorbei, bevor die Wirkung nachlässt.

Illidans Befreiung

Im Gefängniskomplex können Sie im südwestlichen Teil drei Jägerinnen befreien, die Ihren Trupp unterstützen. Nachdem Sie das Tor mithilfe der beiden Machtkreise geöffnet haben, durchstreifen Sie das Gefängnis in südwestlicher Richtung. Dort finden Sie ein Waffenversteck, das die Gleven Ihrer Jägerinnen verbessert. Im Zellenkomplex befindet sich in der südwestlichen Zelle ein Ring der Regeneration (Held regeneriert 2 TP pro Sekunde mehr). In der Zelle mit dem gefangenen Loki können Sie einen Talisman der Vitalität (+ 100 TP) erbeuten.

Gibt es hinter dem Portal interessante Gegenstände?

Wenn Sie das Portal durchquert haben, holen Sie sich die Goblin-Minen (Abzweigung nach Süden benutzen). Die Minen sind zwar nicht zwingend notwendig, bereichern aber Ihre strategischen Möglichkeiten für den nächsten Abschnitt: Legen Sie die fiesen Dinger einfach in den Patrouillenweg der Wächter im Norden. Sie müssen dabei Ihre Verstecken-Fähigkeit ausnutzen, um nicht vorzeitig angegriffen zu werden. Wenn Sie die Gefahr beseitigt haben, stürmen Sie mit der gesamten Truppe vor und stürzen sich auf den Druiden.

Kapitel 6 – Schicksal in Flammen und Elend

Was sind meine ersten Schritte in dieser Mission?

Errichten Sie Ihre Basis und richten Sie die Verteidigung nach Westen aus. Die Urtum-Beschützer leisten dabei gute Dienste. Stellen Sie recht bald ein gemischtes Dutzend aus Dryaden, Krallen-Druiden und Bogenschützinnen zusammen und erkunden Sie die Karte, damit der Dämonenjäger fleißig Punkte sammeln kann.

Welche Gegenstände gibt es für mein Inventar?

1. In dem Murloc-Lager westlich Ihrer Startbasis befindet sich ein Ring des Schutzes +3.

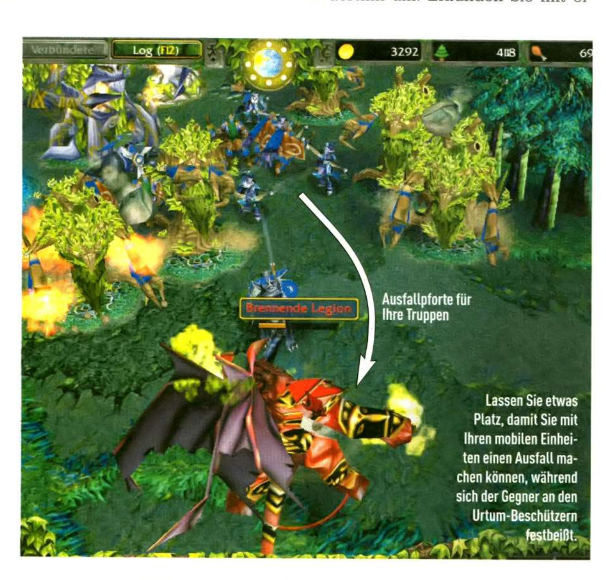
2. Wenn Sie vom Startpunkt aus nach Norden unter dem Steinbogen durchgehen, können Sie den dortigen Monstern die Klauen des Angriffs +6 abknöpfen.

3. Ganz im Südosten ist ein großes Spinnennest – wenn dort nichts mehr krabbelt, können Sie sich die Elfenstiefel (Beweglichkeit +6) und einen Mana-Stein (erhöht Mana-Regeneration um 25 %) in den Rucksack stecken.

Wie gehe ich am besten vor, um die Legionstruppen zu schlagen?

Wenn Sie die ersten Einheiten-Upgrades durchgeführt haben, marschieren Sie auf das Verderbten-Lager (orange) im Osten zu. Dort können Sie eine weitere Goldmine erobern.

Siedeln Sie mit Ihren Gebäuden dorthin um. Erkunden Sie mit ei-



Lassen Sie etwas Platz, damit Sie mit Ihren mobilen Einheiten einen Ausfall machen können, während sich der Gegner an den Urtum-Beschützern festbeißt.

nem Dutzend Krieger die Karte weiter in Richtung Westen, bis Sie auf das nächste Verderbten-Lager (grün) stoßen. Postieren Sie Ihr Heer zunächst in sicherer Entfernung und ziehen Sie einige Ballisten nach. Machen Sie dort alles dem Erdboden gleich und marschieren Sie auf das Dämonentor im Nordwesten zu. Mit ca. 20 Einheiten sollten Sie dort keine Probleme haben und Sie können den Schädel des Gul'Dan an sich nehmen.

Der Kampf mit Tichondrius

Errichten Sie in der Nähe des nordöstlichen Dämonentors eine Barriere aus Urtum-Beschützern. Zusammen mit einer schlagkräftigen Truppe aus Druiden und Dryaden können Sie zuerst die Elite-Wächter zurück in die Hölle schicken. Gehen Sie geschlossen gegen Tichondrius vor und konzentrieren Sie sich ausschließlich auf ihn. Sobald er besiegt ist, endet die Mission automatisch, egal wie viele seiner Schergen noch am Leben sind. Wenn Ihnen das Gewusel zu hektisch ist, reduzieren Sie die Spielgeschwindigkeit, um etwas Zeit zu bekommen und um sich zu orientieren.



In dem Durcheinander können Sie die Kreaturen kaum unterscheiden. Weisen Sie allen Einheiten Tichondrius als Ziel zu und ignorieren Sie den Rest.

Kapitel 7 – Götterdämmerung

Wie kann ich meinen Verbündeten am besten helfen?

Schicken Sie vorwiegend schnelle Einheiten, zum Beispiel Ihre Greifen, zu den Verbündeten. Errichten Sie außerdem etliche Urtum-Beschützer zur Verteidigung. Je länger Sie die Basis eines Verbündeten halten können, um so leichter haben Sie es zum Schluss. Die Legion wird sich zuerst nur auf die Menschen stürzen.

Was muss ich für die letzte Schlacht bedenken?

1. Besetzen Sie möglichst früh alle freien Goldminen auf der Karte. Sie werden viele Ressourcen in dieser Mission benötigen. Bauen Sie nach und nach die Zugänge zu Ihrem Stützpunkt mit Urtum-Beschützern zu. Der Vorteil ist, dass diese Abwehrtürme nicht zur Heeresgröße gerechnet werden.

2. Wenn Sie die Menschensiedlung nicht mehr halten können, helfen Sie den Orcs so lange wie möglich. Nutzen Sie die Zeit, um weiter an Ihrer Verteidigung zu arbeiten und möglichst alle Einheiten-Upgrades zu entwickeln.

3. Die letzten zehn Minuten sind am schlimmsten. Halten Sie sich nicht lange mit Reparaturen Ihrer Urtum-Beschützer auf, sondern bauen Sie lieber neue. Sie dürfen nicht zulassen, dass die Dämonen an einer Stelle durchbrechen, sonst haben Sie keine Chance mehr. Lassen Sie auch nicht zu, dass Ihnen die Dämonen eine Goldmine entreißen. Sie sind auf schnellen Goldnachschub angewiesen, um einigermaßen mit dem Rüsten der Brennenden Legion mithalten zu können. STEFAN WEISS



Versuchen Sie, mit Urtum-Beschützern eine Barriere zu errichten. Setzen Sie außerdem Flugeinheiten zur Unterstützung Ihrer Verbündeten ein.



Riegeln Sie möglichst alle Bergzugänge (rote Linie) mit etlichen Abwehreinheiten ab. Sie müssen genügend Zeit gewinnen, bis die Ahnengeister versammelt sind.

Age of Wonders 2: Der Zirkel der Zauberer

A B C

Damit Sie sich im Land der Elfen und Magier keine Frustbeulen holen, bieten wir Ihnen umfangreiche Hilfestellung.



Hier ein Beispiel für einen vorbildlich geführten Sturmangriff. Die Verteidiger haben keine Chance.

DER EINSTIEG

Die ersten Schritte:

Im Tutorial erhalten Sie die wichtigsten Informationen über das Spielprinzip und die Steuerung. Es lohnt sich, auch nachdem Sie alle Aufgaben gemeistert haben, noch eine Weile im Lernabschnitt zu verbringen und zu experimentieren. Wenn Sie sich einigermaßen sicher fühlen, begeben Sie sich ins Hauptspiel.

Einen sicheren Ausgangspunkt schaffen

Die cleveren Computergegner bestrafen jede Schwäche und Unachtsamkeit gnadenlos. Da die aggressiven Gegner stets nach ungeschützten Stützpunkten Ausschau halten, beginnen Sie sofort nach Merlins Erscheinen in seiner Heimatstadt mit dem Bau eines Schutzwalles. Produzieren Sie eine kleine Armee von fünf Mann, davon drei Schützen, und lassen Sie diese mit aktivierter Wächterfunktion zurück. Das hat zur Folge, dass Sie im weiteren Spielverlauf nicht mehr nach dieser Truppe gefragt werden und sich rein auf die Eroberungseinheiten konzentrieren können.

Auf zu neuen Taten

Erforschen Sie die Umgebung mit einem kleinen Spähtrupp. Da anfangs Geld und Mana-Vorrat äußerst knapp bemessen sind, sollten Sie neutrale Städte besetzen und erst später andere Truppen rekrutieren. Um das Einkommen der Städte zu steigern, wählen Sie im Bau-Menü fünfmal den Punkt „Waren produzieren". Das kostet nichts, steigert den Ertrag pro Runde um 20 Prozent und macht obendrein die Einwohner glücklich. Bei zufriedener Bevölkerung haben Sie die Möglichkeit, den Produktionsvorgang zu beschleunigen, was aufgrund der anfallenden Kosten allerdings erst bei fortgeschrittenem Spielverlauf ratsam ist.

Erobern Sie wichtige Einrichtungen

Da feindliche Kräfte zu Beginn noch nicht allzu aggressiv sind, sollten Sie Ihre Einheiten aufteilen und unbesetzte Einrichtungen wie Mühlen, Minen und Hochöfen (alle bringen im Schnitt rund 20 Goldstücke pro Runde) einnehmen und von je einem Schützen bewachen lassen. Vergessen Sie nicht, die Wächterfunktion zu aktivieren.

Immer einen Zauberspruch in petto

Um das zu Beginn sehr schmächtige Zauberbuch mit hilfreichen Sprüchen zu füllen, sollten Sie sofort mit dem Erforschen beginnen. Wählen Sie Zauberformeln, die Sie in den Schlachten anwenden können. Diese benötigen nur wenige Spielrunden und sind gerade bei geringer Kampfkraft unabdingbar. Falls möglich, lernen Sie im Anschluss einen Heilzauber, bevor Sie sich an die großen, aber auch zeitintensiven Zaubersprüche wagen. Mit wachsender Spielrundenzahl sollten die Mana-Reserven durch die vielen eroberten Städte ständig aufgefrischt werden, so dass der Einsatz von Magie zu jeder Zeit möglich ist.

Kümmern Sie sich um neue Helden

Eine besonders schlagkräftige Unterstützung im Kampf gegen die feindlichen Zauberer erfährt Merlin durch Heldenfiguren. Diese können entweder mit Magie beschworen oder an gewissen Stellen rekrutiert werden. Wenn Sie in Ihren Städten ausreichend Waren produziert haben, sollten Sie genügend Bares zur Verfügung haben, um den teilweise utopischen Gehaltsvorstellungen der Helden nachzukommen – es lohnt sich in jedem Fall. Jeder dieser Charaktere verfügt über Spezial-Attacken und ausgefallene Zaubersprüche, die in Schlachten von großem Nutzen sind. Außerdem können Sie diese Figuren zu wahren Kampfmaschinen aufrüsten.

MIT TAKTISCHEM GESCHICK ZUM LEVELZIEL

Führen Sie Ihre Gegner zur Schlachtbank

Um die wichtigsten Grundzüge zu lernen, empfiehlt es sich, die Kämpfe selbst zu führen und dabei die Autofunktion zu aktivieren. Nun können Sie in aller Ruhe dabei zusehen, wie der Computer das blutige Handgemenge meistert. Wenn Sie sich genügend Kniffe abgeschaut haben, sollten Sie die Auseinandersetzungen selber leiten. Nur so können Sie fulminante Siege mit einer scheinbar unterlegenen Armee erzielen. Es gibt drei Arten von Kämpfen, die im Folgenden genauer beschrieben werden.

Gefechte auf offenem Terrain

Hier stehen sich die verfeindeten Truppen ohne Befestigungen und sonstige Hindernisse gegenüber. Achten Sie darauf, dass Sie in Ihren Reihen eine ausreichende Anzahl von Fernkämpfern haben. Zu Beginn steht die gegnerische Armee dicht geschlossen und kann mit einem magischen Angriff von Merlin oder einem Helden extrem geschwächt werden. Hierfür eignen sich besonders die Kampfzauber „Feuerball" oder „Insektenschwarm", denn sie wirken flächendeckend. Stoßen Sie mit Ihren Nahkampftruppen geschlossen nach vorne und verwickeln Sie den Gegner in ein Gefecht. Aus sicherer Entfernung können nun

die Schützen mit ihrem tödlichen Handwerk beginnen. Bewegen Sie die Fernkämpfer in jeder Runde nur so weit, dass das Zielkreuz grün eingefärbt bleibt. Auf diese Weise bleibt Ihnen die volle Angriffskraft erhalten. Greifen Sie mit Ihrem Zauberer erst in den Nahkampf ein, wenn der Sieg sicher ist.

Erobern Sie feindliche Stellungen

Wenn Sie eine mit einem Holzwall beziehungsweise einer Steinmauer gesicherte Stellung attackieren, müssen Sie große Verluste in Kauf nehmen. Bevor Sie angreifen, ist es wichtig, möglichst viele Truppen in angrenzende Hexfelder der Angriffsarmee zu ziehen, denn alle „Nachbararmeen" werden Sie beim anstehenden Sturmangriff unterstützen. Zerschlagen Sie mit kräftigen, aber einfachen Truppen die Stadttore und beschießen Sie mit Ihren Schützen die gegnerischen Fernkampftruppen. Besonders hilfreich sind fliegende Einheiten wie Mantikor oder Adlerreiter, die über die Befestigungsanlagen hinweggezogen werden und der Abwehr in den Rücken fallen können. Mit Merlin können Sie die Gegner aus sicherer Entfernung durch Kampfzauber schwächen.

Die Verteidigung von Stützpunkten

Ein wahres Schützenfest. Verschanzen Sie sich mit Ihren Nahkampftruppen neben den attackierten Stadttoren. Sobald der Gegner versucht, in die Befestigung einzudringen, verwickeln Sie ihn mit einfachen „Opfereinheiten" in einen Kampf. Auf diese Weise werden die feindlichen Truppen am Vormarsch gehindert und Ihre Fernkampfeinheiten bleiben in Sicherheit. Je mehr Verteidiger die Angreifer blockieren, desto mehr werden deren Bewegungspunkte dezimiert. Das bringt Ihren Schützen wichtige Zeit. Ihre Fernkampfeinheiten nehmen die heranpreschenden Gegnerscharen unter Beschuss, während Ihre Helden oder Zauberer Magie-Angriffe einsetzen.

Der finale Stoß

Mit jedem Ableben einer feindlichen Einheit gewinnt Ihre entsprechende Truppe an Erfahrung. Nach einer gewissen Anzahl von Siegen steigt die jeweilige Truppe einen Level auf und gewinnt eine neue Fähigkeit hinzu, die Sie in einem Extramenü aktivieren können. Schwächen Sie die gegnerischen Gruppierungen mit Ihrem Fußvolk und verpassen Sie ihm mit einem höheren Charakter, am besten mit einem Ihrer Helden, den Todesstoß. Auf diese Weise werden nur Ihre wertvollen Charaktere aufgerüstet und zu mächtigen Kampfmaschinen ausgebildet. RALPH WOLLNER



Ihre Sturmtruppe (5) wird bei ihrem Angriff auf die Stadt von den beiden benachbarten Armeen unterstützt.

Kleines Truppen-Einmaleins

Schon mit den einfachsten Truppen können Sie wirkungsvoll kämpfen. Bei unseren Beispielen verwendeten wir ausschließlich menschliche Einheiten. Mit den entsprechenden Truppen anderer Rassen würde das Gezeigte aber auch funktionieren. Fliegende Einheiten sind ebenfalls sehr gut geeignet.

DIE STURMTRUPPE:



Öffnen Sie mit zwei Rittern ein Stadttor, während die anderen beiden in Deckung auf ihren Einsatz warten. Merlin und die Kanonen (Schützen, Schleudern etc.) nehmen die feindlichen Fernkämpfer unter Beschuss. Sobald das Tor zerborsten ist, können Sie eindringen und der Abwehr in den Rücken fallen.

DIE VERTEIDIGUNGSARMEE:

Postieren Sie die Fußsoldaten oder stärkere Nahkampfeinheiten neben den attackierten Stadttoren und hindern Sie die Aggressoren am Eindringen, indem Sie diese in einen Kampf verwickeln. Die Fernkämpfer nehmen in der Zwischenzeit die gegnerischen Schützen unter Beschuss.

DER SPÄHTRUPP:

Sollte die feindliche Armee von fliegenden Einheiten unterstützt werden, nehmen Merlin und die Schützen diese unter Beschuss. Anderenfalls die feindlichen Fernkampftruppen. Die Fußsoldaten schirmen Merlin und die Fernkämpfer vor den Gegnern ab, während sich die Ritter in den Nahkampf stürzen.

Port Royale

In Port Royale ist fast alles möglich. Wem der Handel oder die Freibeuterei nicht reicht, der kann sich seinen Lebensunterhalt auch mit dem Anbau von Hanf verdienen – ganz ohne rechtsstaatliche Verfolgung.

SPIELSTART

Tutorial und Handbuch

Bevor Sie Ihre Abenteurerkarriere beginnen, sollten Sie unbedingt das Handbuch lesen und das ausführliche Tutorial spielen. Alle wichtigen Punkte zur Steuerung und Handhabung werden hier gut erklärt.

Epoche und Nation

Zum Spielstart empfehlen wir das Jahr 1570, die Heimatnation England und die Stadt Charles Towne. Da die englischen Städte sehr dicht beieinander liegen, können Sie sich schnell ein schönes Sümmchen durch Handeln erwirtschaften. Obendrein werden die beiden Gouverneurs-Städte regelmäßig von Transportkonvois aus England angefahren. Spanien beispielsweise hat mehr Gouverneurs-Städte. Transportkonvois sind dann zwar viel größer, bringen und holen mehr Waren, jedoch werden sie dafür auch unregelmäßiger angefahren. Natürlich sollten Sie in späteren Spielen auch einmal andere Nationen und Epochen ausprobieren.

Eigenschaft und Spezialisierung

Diese beiden Werte hängen maßgeblich von Ihrer Spielweise ab. Wenn Sie als Händler zu Ruhm, Geld und Macht kommen wollen, wählen Sie „geschäftstüchtig" und „Handel". Sollten Sie Ihr Glück in der Seeschlacht suchen, nehmen Sie „Zielgenauigkeit" und „Freibeuter". Als Händler tun Sie sich zunächst leichter.

Startkapital

Als Händler wählen Sie hier „Gold". Da Sie zu Beginn eh nicht so viele Waren transportieren, tut es das kleine Schiff. Freibeuter hingegen sollten „Schiff" nehmen – die Brigg ist als Kampfschiff sehr gut geeignet. Bedenken Sie: Im Anfangsrang (Gehilfe) werden Sie nicht von Piraten attackiert – es ist daher auch nicht nötig, als Händler zu Beginn das Schiff zu bewaffnen.

DER HÄNDLER

Handelssystem

Sie haben es in *Port Royale* mit einem komplett dynamischen Handelssystem zu tun. Das heißt: Der Preis ist stets von Angebot und Nachfrage abhängig und variiert ständig. Es macht daher keinerlei Sinn, kreuz und quer durch die Karibik zu schippern und wie ein Wilder Preislisten zu schreiben. Auf der dem Spiel beiliegenden Karte sehen Sie, wo welche Waren effizient produziert werden. Da eine große Stückzahl stets den Preis drückt, werden Sie Produkte dort preiswert einkaufen, wo sie auch hergestellt werden.

Importwaren

Luxusgüter (Eisenwaren, Kleidung, Keramik und Wein) werden in der Karibik nicht produziert, sondern aus Europa importiert. Diese Waren finden Sie daher in größeren Stückzahlen in den Gouverneurs-Städten.

Kolonialwaren

Diese Waren werden in Gouverneurs-Städten zum Abtransport nach Europa gebraucht. Entsprechend sind die Preise für Kolonialwaren hier um 20 % höher im Ein- und Verkauf. Außerdem ist das Angebot an Waffen und Munition in diesen Städten besonders hoch.

Ansehens-Malus

Wer in einer Stadt nicht besonders gemocht wird, bekommt auch keine guten Preise. Die Missgunst der örtlichen Händler schlägt mit bis zu zehn Prozent nachteilig abweichenden Preisen zu Buche. Lassen Sie sich davon nicht abschrecken – wenn Sie stetig mit diesen Städten handeln, wächst Ihr Ansehen.

Darf's etwas mehr sein?

Seien Sie besonders zu Beginn vorsichtig mit den Mengen, die Sie einkaufen. Die wenigsten Städte haben wirklich große Warenbestände – daher ist der Einfluss jeder gekauften Ware auf den Preis entsprechend hoch. Schnell passiert es, dass ein günstiger Preis zu Wucher wird. Kaufen Sie daher lieber mehrere Waren in kleineren Mengen ein.

Was soll ich handeln?

Zu Spielbeginn sollte man erst mal Luxuswaren von der Anfangsstadt in die umliegenden Städte transportieren und dort verkaufen (keine Gouverneurs-Städte anfahren!). Unterwegs lädt man Kolonialwaren ein und verkauft diese wieder in der Gouverneurs-Stadt. Auf diese Weise erhöht man schnell das Anfangskapital.

Siedler mitnehmen

Wenn Sie den Bauch Ihres Schiffes mangels Angebot an günstiger Handelsware nicht gefüllt kriegen, nehmen Sie ein paar Siedler mit. Wenn Sie Städte mit Siedlermangel anfahren, können Sie die Passagiere gewinnbringend entladen. Sollten Sie den Platz im Schiff dringend brauchen, laden Sie die Siedler auch ohne Profit aus. Siedler haben den großen Vorteil, dass man mit ihnen keinen Verlust machen kann.

Auf Bedarf reagieren

Da Sie nur kurze Strecken zurücklegen müssen, können Sie gut auf die Bedarfssymbole der einzelnen Städte reagieren und mit diesen Waren hohe Gewinne erzielen. Wenn

Wat kost' dat?

Die Normalpreise für die jeweiligen Waren dienen als Anhaltspunkte für junge Händler. Die Preise können sehr stark variieren und hängen unter anderem auch vom Ansehen ab. Wundern Sie sich also nicht, wenn zu Spielbeginn die Preise in fremden Städten weitaus höher sind.

Ware	Normalpreis
Getreide	80
Fisch	200
Fleisch	260
Kartoffeln	200
Rum	373
Tuch	300
Salz	240
Ziegel	140
Holz	40
Hanf	400
Tabak	800
Farbstoffe	200
Kakao	400
Zucker	133
Baumwolle	100
Wein	500
Eisenwaren	300
Keramik	200
Kleidung	400

O P Q

Sie nur über die Seekarte handeln, haben Sie einen weiteren Vorteil: Sie sparen Zeit und können die Bedarfssymbole sehen, während Sie Ihre Geschäfte tätigen.

Ereignisse nutzen

Bei bestimmten Ereignissen in den Städten wird die Nachfrage nach Waren verdoppelt. Zwar werden nicht mehr Waren als sonst verbraucht, doch die Bürger wollen ganz sicher sein, dass von den jeweiligen Waren genug Vorräte vorhanden sind. Daher werden deutlich bessere Preise bezahlt.

Ereignis	Waren
Goldfund	Bedarfs- und Importwaren
Hungersnot	Nahrungsmittel
Seuche	Nahrungsmittel und Bedarfswaren

Der Preis für meine Luxuswaren ist zu niedrig!

Wenn Sie beispielsweise 30 Fass Wein geladen haben, dürfen Sie nicht erwarten, die gesamte Menge zu einem guten Preis absetzen zu können. Verkaufen Sie einige Fass gewinnbringend und fahren Sie dann mit der Ladung in die nächste Stadt. Sollten Sie auf Ihrer Tour in eine Stadt kommen, in der diese Ware unter dem Durchschnittspreis Ihrer Ladung angeboten wird, kaufen Sie nach!

Keine „roten" Waren kaufen

Knappe Waren werden rot dargestellt. Da das Gut knapp ist, ist der Preis hoch. Kaufen Sie solche Waren nicht! Sie zahlen zu viel und es schadet Ihrem Ansehen. Andererseits zahlt die Stadt hohe Preise, wenn Sie der Stadt diese Waren verkaufen. Oft passiert es, dass in einer Gouverneurs-Stadt die Luxuswaren knapp werden. In diesem Fall sollten Sie auf die nächste Lieferung aus Europa warten oder auf eine andere Stadt ausweichen.

HANDELSBEISPIEL

England – 1570, Charles Towne

Luxuswaren in Charles Towne einladen und die Städte Cat Island und Nassau anfahren. Sollten nicht genügend Importwaren vorhanden sein, laden Sie Siedler und Nahrung. Beides werden Sie in den kleineren Städten gut los. Die Luxuswaren verschachern Sie auf den Kolonialinseln und kaufen Kolonialwaren ein, um diese wiederum in der Gouverneurs-Stadt Charles Towne zu veräußern. Sobald Sie sich an die Preise gewöhnt haben, sollten Sie die Route auf Eleuthera, Andross, Grand Bahama und Turk Islands ausdehnen. Vorsicht: Aufgrund des schlechten Ansehens sind die Preise in den anfangs noch unbekannten Städten ausgesprochen schlecht!

Das zweite Schiff

Wenn Sie mit dem Handel ordentlich verdient haben und ca. 50.000 Goldstücke besitzen, kaufen Sie sich ein zweites Schiff. Zugunsten der Ladekapazität sollten Sie eine Brigg oder Barke kaufen. Handeln Sie von nun an in einem Zweier-Konvoi.

Nebenbei Rohstoffe kaufen

Ihr nächster Schritt wird die Errichtung eines Produktionsbetriebes sein. Kaufen Sie auf Ihren Handelstouren schon einmal preiswerte Ziegel, Holz und Eisenwaren ein. Diese können Sie in Ihrer Heimat zwischenlagern (Lagerhaus: 30 H, 30 Z, 10 E).

Konzession kaufen

Um überhaupt auf einer anderen Insel bauen zu dürfen, brauchen Sie die entsprechende Konzession. Erwerben Sie diese, wenn Sie genug Geld übrig haben (ca. 60.000 Gold). Je länger Sie warten, desto teurer wird die Genehmigung.

Lager und Betrieb bauen

Zunächst müssen Sie ein Lager bauen – die Rohstoffe dafür sollten Sie geladen haben (so umgehen Sie teure Preise in der Stadt). Als Erstes sollten Sie die Finger von Betrieben lassen, die Rohstoffe benötigen. Wir empfehlen einen Betrieb, der Kolonialwaren herstellt (zum Beispiel den besonders lukrativen Kakao). Den Betrieb errichten Sie idealerweise auch mit preiswert eingekauften Rohstoffen. Durch den Bau steigt Ihr Ansehen. Errichten Sie zunächst maximal drei Betriebe gleichen Typs.

Aufstieg und Piraten

Sobald Sie zum Leichtmatrosen aufsteigen, gelten Sie als Freiwild für die Kaperfahrer. Natürlich sind die Piraten besonders auf wertvolle Waren aus. Bei den ersten Übergriffen können Sie in den meisten Fällen fliehen – später werden die Piraten jedoch zur wahren Pest und Sie kommen um eine Bewaffnung Ihrer Schiffe nicht herum. FLORIAN WEIDHASE

Schnell zur Aufstiegsfeier!

Der Aufstieg durch Erfahrung ist an den Rang gekoppelt. Anfangs ist man nur Gehilfe und erhält am meisten Erfahrung durch den Bau von Gebäuden und den Kauf von Schiffen. Später wird die Erfahrung durch das Versenken oder Entern von Schiffen wichtiger, da die Erfahrung, die man durch den Kauf von Schiffen und den Bau von Gebäuden erhält, begrenzt ist (maximal ca. 25). Bei Schiffen hängt die Erfahrung, die man bekommt, übrigens von der Schiffsgröße ab! Durch das Erfüllen von Aufträgen erhält man immer Erfahrung. Wie viel, hängt allerdings von der Schwierigkeit der Mission ab. Außerdem gilt: Je höher der Rang, desto mehr Erfahrung bekommt man! Um von einem Rang zum nächsten aufzusteigen, wird immer mehr Erfahrung benötigt! Für das Entdecken der ersten zehn Städte erhält man ebenfalls Erfahrung. Das Vernichten berüchtigter Piraten bringt immer einen ordentlichen Erfahrungsschub! Je bösartiger der Pirat, desto mehr Punkte bekommt man. Zusätzlich erhält man Punkte für jedes versenkte oder geenterte Schiff!

Das macht mächtig Laune!

Wichtig: Die Besatzung eines Konvois muss bei Laune bleiben. Die Moral (zwischen 0 und 5) hat Einfluss auf das Kampfverhalten. Ist der Wert zu niedrig, verweigert die Mannschaft zudem das Ablegen.

EREIGNIS	AUSWIRKUNG AUF DIE MORAL
Pro 30 Tage auf See (bzw. mit Unterbrechungen von weniger als einem kompletten Tag)	-1
Entlassung je 10 %	-1
Verluste bei Seeschlacht je Schadensstufe (80 %, 60 %, 40 %, 20 %)	-1
Pro Tag Landurlaub (ein kompletter Tag im Hafen)	+1
Gewonnene Seeschlacht	+1

MORAL	AUSWIRKUNG
4...5, sehr hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -10 %, Handwaffen +4 %
3...<4, hoch	Ladezeit der Schiffswaffen -5 %, Handwaffen +2 %
2...<3, normal	Ladezeit der Schiffswaffen +/-0, Handwaffen +/-0
1...<2, schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +5 %, Handwaffen -2 %
0...<1, sehr schlecht	Ladezeit der Schiffswaffen +10 %, Handwaffen -4 %

Neverwinter Nights

Neue Regeln bei AD&D? Kein Problem, wir zeigen Ihnen, worauf Sie achten müssen.

IDENTITÄTSKRISE

Der erste Schritt im Rollenspiel ist immer die Charaktergenerierung – und die hat es in sich. Grundlage für das Spiel ist die dritte Edition der *AD&D*-Regeln. Wenn Sie sich einen Charakter selbst erstellen möchten, sollten Sie auf jeden Fall die Regeln durchschmökern. Nur so bekommen Sie ein Verständnis dafür, wie das Zusammenspiel von Volk, Klasse, Attributen, Talenten und Fertigkeiten funktioniert. Wenn Ihnen das zu viel ist, greifen Sie lieber auf einen der vorgefertigten Charaktere zurück. Sie sind allesamt gut spielbar.

Ich möchte mir einen eigenen Charakter erstellen – wie gehe ich am besten vor?

Im neuen Regelsystem werden die Charakterattribute nicht mehr ausgewürfelt. Vielmehr bestimmt Ihre Wahl von Volk und Klasse die Basiswerte. Die Basiswerte können nicht mehr verkleinert werden. Das Verteilen der Attributspunkte erfolgt nun nach einem Kostensystem. Beispiel Stärke: Um das Attribut von 13 auf 14 zu steigern, geben Sie einen Punkt aus, von 14 auf 15 müssen Sie zwei Punkte investieren, ab 16 sogar drei Punkte. Überlegen Sie sich daher schon von vornherein gut, was Sie spielen möchten, und suchen Sie dafür die beste Rasse aus. Verwirrt? Keine Bange, der Kasten mit den Beispielen macht es deutlich.

Lassen sich die Basiswerte ändern?

Ja, die dritte Edition erlaubt es Ihnen, bei bestimmten Levelstufen Basisattribute zu erhöhen. Dies ist vor allem für Multiklassencharaktere interessant, da Sie nun die Möglichkeit haben, die wichtigen Hauptattribute noch zu verbessern. Sehen Sie sich dazu unbedingt die Regelerklärungen an, die dem Spiel beigelegt sind.

Wieso haben bessere Rüstungen jetzt höhere Zahlenwerte?

Baldur's Gate-Spieler werden zuerst an einen Bug denken, aber für die neue Regelgrundlage wurde das Rüstungsklassensystem komplett überarbeitet. Ab sofort gilt: Je höher der RK-Wert, umso besser der Schutz. Achten Sie auch darauf, dass RK-Boni nicht unbedingt kumulativ wirken. Lesen Sie sich darum genau die Beschreibung eines Rüstungsgegenstandes durch, bevor Sie ihn anlegen.

Wie funktioniert das mit den Fertigkeiten?

Die Fertigkeiten beziehen sich immer auf ein Attribut und erhalten dementsprechende Boni oder Mali aus den zuvor ermittelten Attributswerten. Schauen Sie sich daher in Ruhe die Startpakete an und notieren Sie sich die Fertigkeiten, in denen Sie durch Ihre Attribute Boni erhalten. Bleiben wir beim Beispiel des Zwergen- und Elfen-Kämpfers:

Fertigkeit	Bezogenes Attribut	Zwerg	Elf
Konzentration	KON	3	3
Disziplin	ST	7	7
Heilen	WE	0	-1
Verstecken	GE	2	1
Lauschen	WE	0	-1
Sagenkunde	INT	0	0
Leise bewegen	GE	2	1
Parieren	GE	6	5
Überreden	CH	0	-1
Suchen	INT	0	0
Entdecken	WE	0	-1
Provozieren	CH	0	-1

Unterm Strich schneidet der Elf damit etwas schlechter bei den Fertigkeiten ab. Sie können die Startpakete auch selbst modifizieren. Wenn Ihr Zwerg zum Beispiel besser heilen oder provozieren können soll, verteilen Sie auf diese Fertigkeiten einige Punkte. Als Mensch haben Sie hier einen Vorteil: Menschliche Charaktere können vier zusätzliche Punkte auf der ersten Stufe verteilen. Außerdem bekommen Menschen bei jedem Stufenaufstieg einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt gutgeschrieben.

Worauf muss ich bei den Talenten achten?

Nur wenn Sie die Startpakete bearbeiten, haben Sie die Möglichkeit, selbst Talente auszusuchen. Auch hier haben menschliche Charaktere einen Bonus – sie erhalten ein Talent mehr auf der ersten Stufe. In unserem Beispiel legen wir selbst Hand an das Startpaket und bescheren unserem Zwerg das Talent „Ausweichen". Unser Elf hätte die Option nicht gehabt, da Ausweichen eine Geschicklichkeit von 13 benötigt.

Kann ich später im Spiel die Klasse wechseln?

Das Regelsystem erlaubt es Ihnen, maximal drei Klassen in sich zu vereinen. Dies ist allerdings nur erfahrenen Spielern zu empfehlen, da Sie beim Erstellen des Charakters noch gründlicher überlegen müssen, wie Sie Attribute, Fertigkeiten und Talente verteilen. In der Regel macht eine Klassenmischung nur dann Sinn, wenn Sie die Attribute gleichmäßiger verteilen. Unser Kampf-

Zahlenschieberei – Vergleich Mensch, Elf und Zwerg

Eine der klassischen Heldenklassen ist der Kämpfer. Die wichtigsten Attribute dafür sind Stärke und Konstitution. Für diese Klasse schicken wir nun einen Menschen, einen Zwerg und einen Elf ins Rennen.

Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Zwerg	Basis	8	8	10	8	8	6
Mensch	Basis	8	8	8	8	8	8
Elf	Basis	8	10	6	8	8	8

Verteilbare Punkte: 30

Eine vernünftige Verteilung der 30 Punkte würde folgendermaßen aussehen:

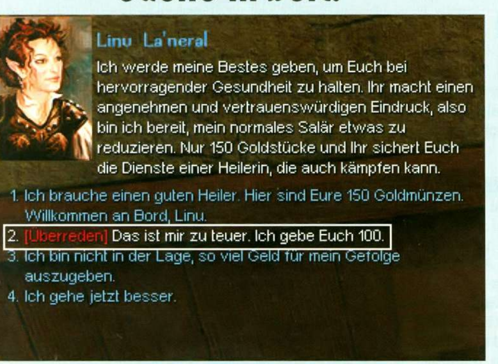
Volk	Attribute	ST	GE	KON	WE	INT	CH
Mensch	Modifiziert	16	14	16	8	10	10
Zwerg	Modifiziert	16	14	16	10	10	10
Elf	Modifiziert	16	12	16	8	10	8

Der Zwerg würde bei dieser Verteilung aufgrund seiner erhöhten Basis-Konstitution zwei Punkte übrig behalten, die er noch verteilen könnte. Der Elf hingegen hätte als Kämpfer ein Problem, da er zu wenig Punkte übrig behalten würde, um Stärke und Konstitution gleichermaßen aufzuwerten. Er müsste Mali bei anderen Attributen in Kauf nehmen, um die gleichen Werte zu erreichen.

M N O

Suche Arbeit!

In der ersten Stadt haben Sie eine stattliche Auswahl an käuflichen Mitstreitern. Tomi finden Sie in der Halle der Gerechtigkeit, alle anderen vorgestellten Söldner in der „Heldenklinge". Je nach Charismawert können Sie die Soldpreise auch runterhandeln.



Charaktere mit gutem Auftreten und hohem Charisma können beim Anheuern von Söldnern jede Menge Gold sparen.

Tomi Untergalgen Halbling, chaotisch neutral, Schurke		Boddyknock Glinckle Gnom, rechtschaffen neutral, Hexenmeister		Linu La'neral Elf, neutral gut, Heilerin	
ST	10	ST	10	ST	16
GE	22	GE	12	GE	12
KON	16	KON	19	KON	13
INT	12	INT	12	INT	10
WE	10	WE	8	WE	16
CH	10	CH	16	CH	12

Grimmigbeißer Zwerg, rechtschaffen böse, Mönch		Sharwyn Mensch, neutral, Barde		Daelan Rottiger Halb-Ork, chaotisch gut, Barbar	
ST	16	ST	18	ST	19
GE	16	GE	15	GE	14
KON	20	KON	12	KON	14
INT	10	INT	10	INT	10
WE	17	WE	10	WE	10
CH	4	CH	16	CH	7

zwerg aus dem Beispiel wäre schlecht beraten, später im Spiel die Klasse Kleriker oder Druide zu wählen. Sein Weisheitswert von 8 ist dafür einfach zu niedrig. Am besten passen Klassen zusammen, die zumindest in einigen Bereichen ähnliche Voraussetzungen benötigen. Ein Waldläufer mit hohem Geschicklichkeitswert kann auch ein passabler Schurke werden. Beachten Sie auch, dass etliche Talente gewisse Mindestanforderungen an die Attribute stellen. Wenn Sie also später Talente aus verschiedenen Klassen anwenden möchten, müssen Sie sich vorher im Handbuch die Mindestanforderungen ansehen und die Attribute entsprechend festlegen.

Welche Levelstufen können die Charaktere erreichen?

Das Spiel legt die Grenze bei Level 20 fest. Beachten Sie, dass Multiklassen-Charaktere für alle Klassen zusammen höchstens den Wert 20 erreichen können. Sie dürfen maximal drei Klassen kombinieren. Ein 10/10 Waldläufer/Schurke oder 8/7/5 Kämpfer/Magier/Schurke ist zum Beispiel denkbar.

Was muss ich beim Levelaufstieg beachten?

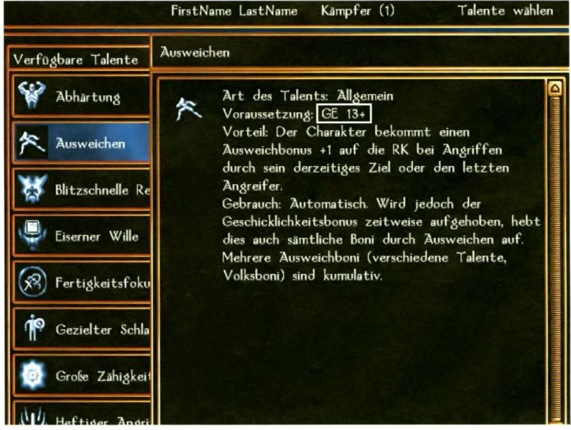
Wenn Sie eine neue Stufe erreichen, bestimmen Sie zuerst die Klasse, in der Sie aufsteigen möchten. Danach wird der Fertigkeitenbildschirm angezeigt. Achten Sie darauf, dass die dort gezeigten Ziffern nicht Ihre aktuellen Werte darstellen, sondern nur die Bonuspunkte, die Sie zuvor verteilt haben. Wenn Sie die aktuellen Werte sehen möchten, müssen Sie noch zusätzlich den Charakterbogen (standardmäßig Taste C) aufrufen und dort die Schaltfläche Fertigkeiten öffnen.

Wieso sind die aktuellen Werte wichtiger?

Wenn Sie sich die Beschreibungen Ihrer Fertigkeiten und Talente durchlesen, werden Sie feststellen, dass oftmals eine Verbesserung mit Erreichen eines bestimmten Wertes einhergeht. Ein Beispiel: Die Klasse Barde besitzt das Talent Bardenlied. In der Beschreibung dazu erkennen Sie, dass eine Verbesserung des Talents von der Höhe Ihrer Fertigkeit Auftreten abhängt. Wenn Sie nun einen Levelaufstieg erreicht haben, müssen Sie darüber Bescheid wissen, wie viele Bonuspunkte Sie ausgeben müssen, um die Verbesserung zu erreichen. Daher müssen Sie sich vor dem Verteilen der gewonnenen Fertigkeitspunkte unbedingt Ihre aktuellen Werte im Charakterbogen anschauen.

Kann ich Charisma und Intelligenz als Nichtmagier ignorieren?

Auch wenn nicht alle Klassen die beiden Attribute gemäß den Regeln benötigen, sollten Sie bei keiner Klasse den Wert 8 oder 6 (als Halb-Ork) in Kauf nehmen. Probieren Sie es einmal aus – mit diesen Attributswerten werden Sie in *Neverwinter Nights* nur umherstammeln und Ihnen bleiben viele Dialog-Optionen verwehrt. NPCs zu überreden, können Sie damit gleich ganz vergessen. STEFAN WEISS

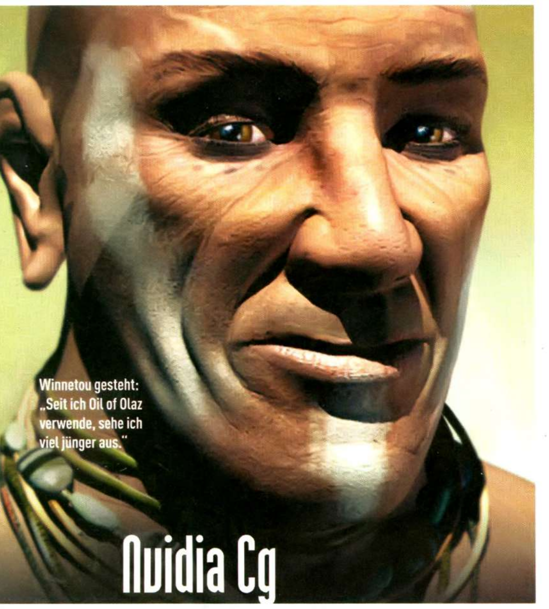


Machen Sie sich zuerst ein Bild über die Mindestvoraussetzungen für bestimmte Talente (im gezeigten Beispiel erfordert Ausweichen GE von 13). Damit sparen Sie Zeit und Nerven beim Charaktergenerieren.



STAR WARS
EPISODE II
NOKIA
3410
Find your Force
Er ist willensstark. Rebellisch. Leidenschaftlich. Heldenhaft. Du auch? Erlebe Anakin Skywalker in Star Wars Episode II. Im Kino. Den passenden Look für dein Handy gibt's unter www.nokia.de/findyourforce. Dort kannst du auch das Nokia 3410 Mobiltelefon kennen lernen. Der Spielpartner mit Bild-Betrachter, Bild-Editor, tollen Xpress-on™ Art-Covern und vielem mehr.
NOKIA
STAR WARS
Club NOKIA
Du schaust dir Kinofilme nicht einfach nur an. Du erlebst sie mit. Werde Mitglied im Club Nokia und erlebe Star Wars-Bildschirmgrafiken und -Klingeltöne. Einfach preisgünstig herunterladen unter www.club.nokia.de
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
ww.nokia.de/findyourforce

HARDWARE


Winnetou gesteht: „Seit ich Oil of Olaz verwende, sehe ich viel jünger aus."

Nvidia Cg

3D-Grafik | Nvidia gibt Spieleprogrammierern ein neues Werkzeug in die Hand, um unter anderem leichter aufwendige Pixel- und Vertexshader-Effekte zu erschaffen. Die Programmiersprache „Cg" soll realistischere 3D-Grafiken und Effekte (vgl. Bild) mit einem geringeren Aufwand möglich machen und plattform- und hardwareübergreifend arbeiten. Der Sinn: Spiele können schneller, einfacher und für mehrere Plattformen hergestellt werden. Die Liste der unterstützenden Firmen beläuft sich auf 43. Darunter Blizzard (*Warcraft 3*), Lionhead (*Black & White*) und Valve (*Half-Life*).
Info: Nvidia, www.nvidia.de

Devolo Micro-Link LAN Switch Kit

Für Schwangerschaftstest benötigten Sie früher deutlich weniger komplizierte Geräte.

Zubehör | Devolo bietet ein Netzwerk-Set an, mit dem Sie eine LAN-Party mit bis zu acht Teilnehmern aufbauen können. Im Paket befinden sich neben dem 8-Port-Netzwerk-Switch auch zwei PCI-Netzwerkkarten (10/100 MBit) sowie zwei 3-Meter-Netzwerkkabel. Im Gegenteil zu einem Netzwerk-Hub verteilt der Switch die verfügbare Bandbreite nicht auf alle angeschlossenen PCs, sondern bietet volle Leistung für jeden Netzwerkanschluss. Das MicroLink LAN Switch Kit kostet 120 Euro.
Info: Devolo (www.devolo.de)

Norton SystemWorks 2002

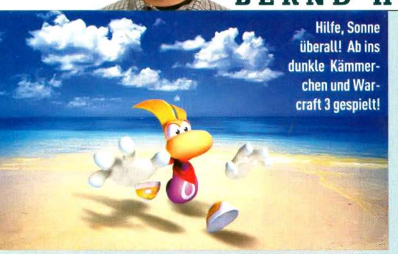
Das offizielle Schweizer Telefonbuch - mit beigelegtem Offiziersmesser.

Software | Auf der Webseite www.symantecquiz.com/de verlost Symantec bis Dezember täglich ein Norton-Softwarepaket. Den Juli über können Sie das Softwarepaket Norton SystemWorks 2002 gewinnen. Es besteht aus dem Virenkiller Norton AntiVirus 2002, dem Tool-Paket Norton Utilities 2002, Norton CleanSweep 2002 sowie der Backup-Software Roxio GoBack 3 Personal Edition. Im Handel kostet das Paket knapp 90 Euro.
Info: Symantec, www.norton.de



BESSERWISSER

BERND HOLTMANN ÜBER ORKS UND RAYMAN


Hilfe, Sonne überall! Ab ins dunkle Kämmerchen und Warcraft 3 gespielt!

Krass blass!

Sommer ist klasse. Wenn man Zeit dafür hat. Ja, denn genau zur schweißtreibenden Jahreszeit bringt Westwood *Warcraft 3* auf den Markt. Skandal! Seit fünf Jahren warte ich auf dieses Spiel. Nun verhindert es meine Hautbräunung. Suchtfaktor: sommergefährdend! Und wenn ich mich abends dann doch mal in einen Biergarten setze, als wandelnde Kalkwand mit roten Augen, halten mich alle für einen Albino. Mist. In solchen Momenten wäre ich gern Rayman – der nur aus Rumpf, Händen und Füßen besteht. Da sieht man wenigstens weiße Arme und Beine nicht. Mein Motto für diesen Sommer: Dunkel werden kann ich auch in der Nachsaison noch. Mediziner sagen ja ohnehin, dass gebräunte Haut nicht gesund sein soll. So lange wie ich meine Hardware durch mein lang erwartetes *Warcraft 3* ausreizen kann, widerspreche ich da nicht. Wie? Sie mögen Strategiespiele nicht? Dann holen Sie sich doch am Strand Ihren Jahres-Sonnenbrand.

WAS IST DENN DA BLOSS DRIN?

Wir kehren das Innere nach außen. Dann müssen Sie das nämlich nicht tun ...



Des PC-Spielers liebstes Eingabegerät ist die Maus: Ganz gleich ob mit oder ohne Mausrad, einem oder zwei optischen Sensoren oder zwei bis fünf Tasten. Für Actionspieler ist der Nager eindeutig erste Wahl. Wir haben die Optical Mouse Pro von Saitek auseinander genommen und die Einzelteile auf ihren Materialwert geschätzt. Für die Schrauben ❶ brauchten wir lediglich einen kleinen Kreuzschraubenzieher. Im Handumdrehen ließ die Maus die Plastikhüllen fallen ❷. Die Maustasten ❸ sträubten sich zunächst gegen die Demontage, konnten mit etwas Nachdruck aber auch gelöst werden. Das Innenleben offenbarte uns eine Platine, auf der neben dem Mausrad ❹ noch drei Tasten ❺ und zwei Leuchtdioden ❻ verlötet sind. Interessant ist der Baustein für die optische Wahrnehmung der Maus ❼, da er über eine Plastik-Linse ❽ die Mausbewegungen registriert. Anschluss fand der Nager übrigens über ein ca. 2 Meter langes USB-Kabel ❾. *Fazit: Viel Technik mit noch mehr Drumherum.*

MATERIALWERT:

Gehäuse: ca. € 80,-; Platine: ca. € 1,50; USB-Kabel: ca. € 60; optischer Sensor: ca. € 70,-; Leuchtdioden: ca. € 10,-; Maustasten: ca. € 50,-; Schrauben: ca. € 10,-

Originalwert: € 20,-; Materialwert: € 4,30



Enttäuschend: Das neue Schlachtschiff von Prinzessin Amidala hat nur ein Triebwerk.

Sparkle SP7200T2

Anlauf | Der taiwanesische Grafikkartenhersteller Sparkle ist bekannt für günstige Grafikkarten. Seit 24. Juni bietet der Computerhardwareversand Alternate.de nun eine solche mit Geforce4-Ti-4200-Chip zum Preis von nur 179 Euro an. Sie besitzt 64 MByte DDR-SDRAM, einen VGA-Ausgang und verfügt über eine Garantie von drei Jahren.

Info: Alternate, 06403-905010 (www.alternate)



Ich hab gute Karten!

Pech im Spiel, Glück in der Liebe? Wir haben uns fünf neue Grafikplatinen angeschaut. Damit Sie beim nächsten 3D-Poker keine schlechten Karten haben.

Gezinkte Karten? Wer, ich? Niemals! Ich würde Euch doch nie auf`s Kreuz legen!

Verspielte Zeitgenossen brauchen für aktuelle 3D-Spiele eine DirectX-8-Grafikkarte. Mit dem Geforce4 Ti-4200 ist endlich ein Chip auf dem Markt, der die neue Technik für weit weniger als 500 Euro bietet. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen neben zwei günstigen Ti-4200-Platinen die beste Grafikkarte aller Zeiten und ein wahres Multimedia-Genie.

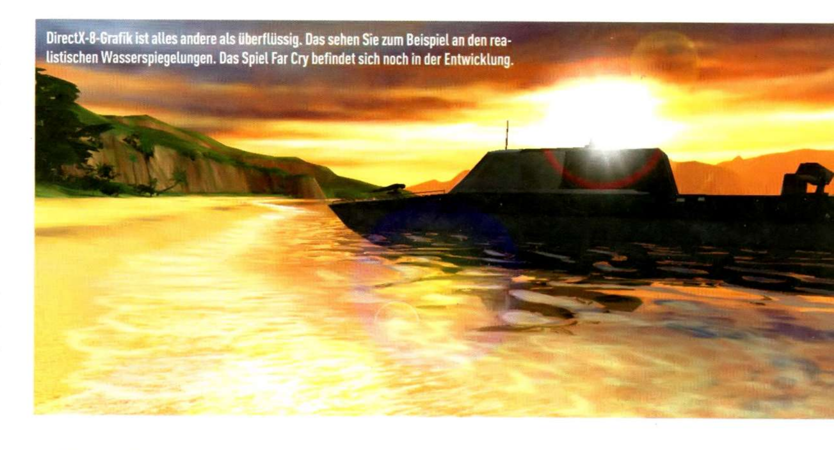
SCHWACH AUF DER BRUST?

Im Vergleich zu den größeren Modellen hat der Ti-4200-Chip einen geringeren Chiptakt (250 MHz). Besonders attraktiv sind die Grafikkarten allerdings durch ihren vergleichsweise niedrigen Preis. Denn ab 200 Euro bekommen Sie den DirectX-8-kompatiblen 3D-Beschleuniger. Neben dem Preis ist besonders die 3D-Leistung der Karten beeindruckend. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir alle Testplatinen problemlos bis über den Leistungsbereich der teureren Geforce4 Ti-4400 takten. So erhalten Sie mit einer Ti-4200 die 3D-Leistung einer Ti-4400 – und sparen bis zu 140 Euro! Ti-4200-Platinen sind übrigens so günstig, da Sie ein weniger aufwendiges Platinendesign mit günstigeren und ähnlich leistungsfähigen Speicherbausteinen verwenden wie Ti-4400 und Ti-4600.

IM TAKT BLEIBEN!

Bei den meisten getesteten Ti-4200-Karten lag die Taktfrequenz der verbauten Speichermodule rund 6 MHz DDR (effektiv: 12 MHz) höher als bei jenen der ersten Vorab-Versionen. Die Geforce4 Ti-4200 von Prolink ist die einzige Ausnahme im Testfeld und spricht den Grafikspeicher noch mit 250 statt mit 256 MHz DDR an. Das stellte sich im Übertaktungstest aber als problemlos heraus. Es gelang uns, den Grafikchip ohne Darstellungsprobleme mit 60 MHz mehr und den Grafikspeicher mit 305 MHz DDR (effektiv: 610 MHz) zu betreiben. Bereits in PC ACTION 07/2002 haben wir Sie vor den 128-MByte-Varianten mit Geforce4-Ti-4200-Chip gewarnt: Sie haben einen wesentlich niedrigeren Speichertakt (222 MHz DDR statt 256 MHz DDR), sind deshalb im 3D-Bereich entsprechend lang-

samer, trotzdem aber teurer! Greifen Sie also zu Ti-4200-Platinen mit 64 MByte. Denn die lassen sich wegen des besseren Speichers besser übertakten.


DirectX-8-Grafik ist alles andere als überflüssig. Das sehen Sie zum Beispiel an den realistischen Wasserspiegelungen. Das Spiel Far Cry befindet sich noch in der Entwicklung.

NA SIEH MAL EINER AN!

Die Pixelview Geforce4 Ti-4200 von Prolink kommt ohne das mittlerweile fast obligatorische Rundum-glücklich-Ausstattungspaket aus. Warum? Um die Grafikkarte günstiger anzubieten. So hat man selbst auf den DVI-Anschluss für LCDs verzichtet, der selbst auf dem Referenzdesign von Nvidia vorgesehen ist. Der Lüfter ist relativ leise und kühlt den Grafikchip zufriedenstellend. Positiv überrascht waren wir während unserer Übertaktungstests: Wir konnten dem Grafikchip 60 MHz mehr entlocken, während wir die 64 MByte DDR-Speicher (4 ns) auf effektiv 610 MHz (305 MHz DDR) übertakten konnten. Bemerkenswert, wenn man beachtet, dass der Standardtakt des Grafikspeichers effektiv bei 500 statt 513 MHz liegt. Fazit: Die ideale Grafikkarte für sparsame Spieler mit Übertaktungskenntnissen und wenig Anspruch auf Zusatzausstattung.

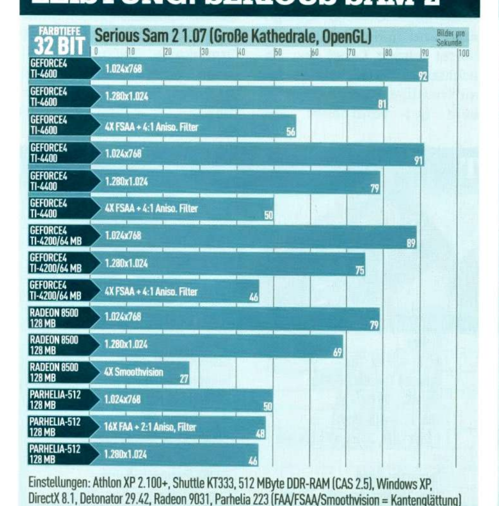
SOLIDER KLON

Creative bietet eine Geforce4-Ti-4200-Grafikkarte an, die dank des hochwertigen Speichers und einer guten Kühlung gute Ergebnisse einfährt. Die Platine ist baugleich mit der Geforce4 Ti-4200 von MSI und setzt ebenso den leistungsstarken Lüfter der Ti-4400-/Ti-4600-Modelle ein. Ein Manko: Der Lüfter ist alles andere als leise, so dass wir die Platine nicht uneingeschränkt empfehlen können. Die Übertaktungsergebnisse beliefen sich auf 290 MHz Chiptakt und stolzen 620 MHz Speichertakt. Neben einem Anschlusskabel für den TV-Ausgang gehören die zwei Spiele *E-Racer* und *Incoming Forces* von Rage zum Lieferumfang. Einen DVI-VGA-Adapter für einen zweiten Monitor hat sich Creative trotz des vergleichsweise hohen Preises von 259 Euro gespart.

HOLLAND IN NOT?

Von den niederländischen Platinenlötern Aopen wird die Geforce4 MX-460 DVC64 hergestellt. Die Platine besitzt 64 MB DDR-Speicher mit 3,6 ns Zugriffszeit und wird durch einen massiven Metallkörper gekühlt. Während der DirectX-7-Beschleuniger im 3D-Bereich nicht zu den schnellsten gehört, sind seine Multimedia-Fähigkeiten beeindruckend. Neben einem Kabeladapter für TV-Out (Composite-Cinch und S-Video) sowie Video-In (ebenfalls Composite-Cinch und S-Video) bekommen Sie ein Programm-Paket, das unter anderem aus dem Soft-

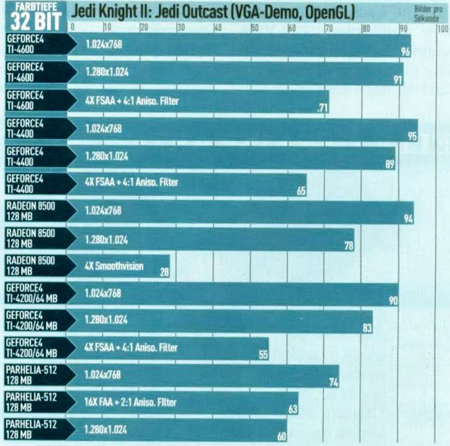
LEISTUNG: SERIOUS SAM 2



Einstellungen: Athlon XP 2.100+, Shuttle KT333, 512 MByte DDR-RAM (CAS 2.5), Windows XP, DirectX 8.1, Detonator 29.42, Radeon 9031, Parhelia 223 (FAA/FSAA/Smoothvision = Kantenglättung)

Fazit: Die Leistung der Parhelia fällt in 1.024x768 mager aus: sie erreicht knapp die Hälfte der Ti-4600-Geschwindigkeit – bei ähnlichem Preis. Bei aktivierter Kantenglättung (FSAA) und anisotropem Filtern verliert Parhelia prozentual nur wenig Leistung.

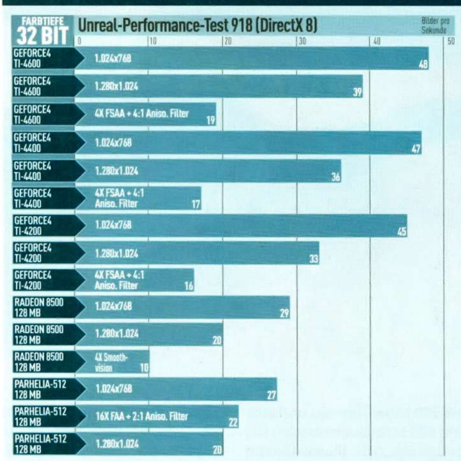
LEISTUNG: JEDI KNIGHT II



Einstellungen: Athlon XP 2.100+, Shuttle KT333, 512 MByte DDR-RAM (CAS 2.5), Windows XP, DirectX 8.1, Detonator 29.42, Radeon 9031, Parhelia 223 (FAA/FSAA/Smoothvision = Kantenglättung)

Fazit: Auch hier hat die Ti-4600 die Nase vorn und liegt rund 25 Prozent vor der neuen Parhelia-512. Ein klarer Vorteil auch hier: Selbst mit der höchsten Bildqualität liefert die Matrox-Platine noch 3D-Leistung ab, die flüssige 3D-Action ermöglicht.

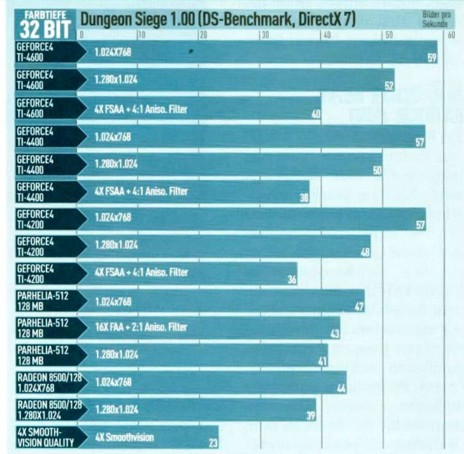
LEISTUNG: UNREAL-ENGINE



Settings: Athlon XP 2.100+, Shuttle KT333, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows XP, DirectX 8.1, Detonator 29.42, Radeon 9031, Parhelia 223 (FAA/FSAA/Smoothvision = Kantenglättung)

***Fazit:** Die Grundgeschwindigkeit der Parhelia in 1.024x768 und 1.280x1.024 ist deutlich schlechter als bei Geforce4 Ti. Aktiviert man qualitätssteigernde 3D-Features, steht die Parhelia im Vergleich besser da – aber nur etwas.*

LEISTUNG: DUNGEON SIEGE



Settings: Athlon XP 2.100+, Shuttle KT333, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows XP, DirectX 8.1, Detonator 29.42, Radeon 9031, Parhelia 223 (FAA/FSAA/Smoothvision= Kantenglättung)

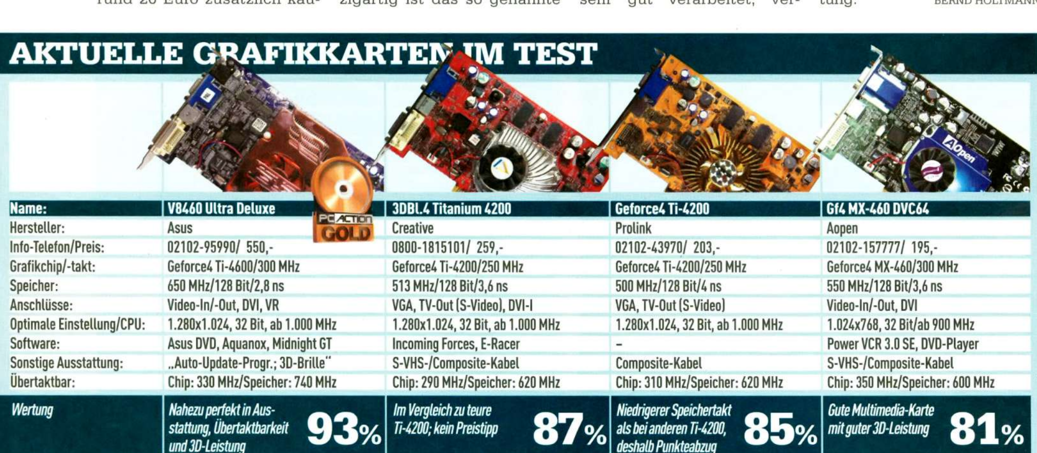
***Fazit:** Dungeon Siege ist grafisch bei weitem nicht so aufwendig wie der Unreal-Performance-Test, dementsprechend hoch sind die Werte im Qualitätsmodus mit Kantenglättung und anisotropem Filtern. Geforce4 Ti-4600 wieder an der Spitze.*

ware-Videorekorder Power VCR 3.0 SE besteht. Mit ihm zeichnen Sie Videos über die TV-Eingänge auf und speichern diese in gängige Formate und sogar in MPEG1-Komprimierung ab. Im Zusammenhang mit der Mehrmonitor-Funktion des Geforce4-Grafikchips wird Ihr PC so zum kleinen Filmstudio. Den benötigten DVI-VGA-Adapter für einen zweiten Monitor müssen Sie allerdings für rund 20 Euro zusätzlich kaufen. Fazit: Eine günstige Grafikkarte mit guten Multimedia-Features.

ERSTE-KLASSE-GRAFIK

Eine Leistungsklasse höher spielt die V8460 Ultra Deluxe von Asus. Sie bietet edelste Ausstattung wie zum Beispiel vergoldete Anschlüsse. Der Diagnosechip überwacht Taktfrequenzen, Temperatur und Spannung. Bisher einzigartig ist das so genannte VGA-DVI-Splitkabel, das seinen Platz am DVI-Ausgang findet. Dort angeschlossen, können Sie über dieses Kabel einen weiterer Monitor und einen Flachbildschirm im Klon-Modus betreiben. Eine spezielle Anschlussbox verfügt über die Video-Ein- und -Ausgänge (S-Video, Composite) und findet über ein 1,5 Meter langes Kabel den Anschluss an die Grafikkarte. Der aufwendige Kupferkühler ist sehr gut verarbeitet, vergleichsweise leise und lief in unserem Übertaktungstest zur Höchstform auf: Aus ursprünglich 300 MHz Chiptakt und 650 MHz effektivem Speichertakt konnten wir einen Frequenzrekord mit 330/740 MHz aufstellen. Unser Fazit: Für 530 Euro ist die Ti-4600 sicherlich keine Preisempfehlung. Aber bei keiner anderen Grafikkarte bekommen Sie diese Kombination aus purer 3D-Power und edler Ausstattung. BERND HOLTMANN

AKTUELLE GRAFIKKARTEN IM TEST



Name:	V8460 Ultra Deluxe	3DBl.4 Titanium 4200	Geforce4 Ti-4200	Gf4 MX-460 DVC64
Hersteller:	Asus	Creative	Prolink	Aopen
Info-Telefon/Preis:	02102-95990/ 550,-	0800-1815101/ 259,-	02102-43970/ 203,-	02102-157777/ 195,-
Grafikchip/-takt:	Geforce4 Ti-4600/300 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 Ti-4200/250 MHz	Geforce4 MX-460/300 MHz
Speicher:	650 MHz/128 Bit/2,8 ns	513 MHz/128 Bit/3,6 ns	500 MHz/128 Bit/4 ns	550 MHz/128 Bit/3,6 ns
Anschlüsse:	Video-In/-Out, DVI, VR	VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I	VGA, TV-Out (S-Video)	Video-In/-Out, DVI
Optimale Einstellung/CPU:	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.280x1.024, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit/ab 900 MHz
Software:	Asus DVD, Aquanox, Midnight GT	Incoming Forces, E-Racer	–	Power VCR 3.0 SE, DVD-Player
Sonstige Ausstattung:	„Auto-Update-Progr.; 3D-Brille"	S-VHS-/Composite-Kabel	Composite-Kabel	S-VHS-/Composite-Kabel
Übertaktbar:	Chip: 330 MHz/Speicher: 740 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 620 MHz	Chip: 310 MHz/Speicher: 620 MHz	Chip: 350 MHz/Speicher: 600 MHz
Wertung	*Nahezu perfekt in Ausstattung, Übertaktbarkeit und 3D-Leistung* **93%**	*Im Vergleich zu teure Ti-4200; kein Preistipp* **87%**	*Niedrigerer Speichertakt als bei anderen Ti-4200, deshalb Punkteabzug* **85%**	*Gute Multimedia-Karte mit guter 3D-Leistung* **81%**

Matrox Parhelia-512



Parhelia und Windows98 können nicht miteinander – der Grund: Es gibt leider keine Treiber.

Parhelia: Was schnell ausgesprochen klingt wie ein spanisches Nationalgericht, ist die neue Hoffnung am 3D-Himmel. Kurz vor Redaktionsschluss warfen wir einen ersten Blick auf die verkaufsfertige Parhelia-512-Grafikkarte von Matrox und hätten uns fast verguckt.

DIRECTX 8,5

Der Parhelia-512-Chip beherrscht unter anderem den Vertexshader-Standard 2.0, Displacement Mapping sowie zehn Bit Farbtiefe pro Kanal. Dies alles sind Funktionen und Fähigkeiten, die die Spieleschnittstelle DirectX ab Version 9 unterstützt. Beim Pixelshader verlässt Matrox sich allerdings nicht auf die DX-9-konforme Version 2.0, sondern bleibt bei Version 1.3. Die berechnet vier Texturen pro Pixel. Die Testplatine besitzt 128 MByte DDR-RAM mit 3,3 ns Zugriffszeit. Ihr Grafikchip ist mit 220 MHz, der Grafikspeicher mit 275 MHz DDR (effektiv: 550 MHz) getaktet. Günstigere OEM-Platinen sind weniger taktvoll und haben lediglich 200/250 MHZ (DDR) unter der Kühlerhaube.

VON HINTEN DURCHS KNIE

An der Platine finden sich zwei DVI-Ausgänge. Monitore können nur umständlich per DVI/VGA-Adapter oder Kabelpeitschen angeschlossen werden. Treibertechnisch wird der Parhelia momentan noch stiefmütterlich behandelt, denn Matrox bietet bis in vier bis sechs Wochen lediglich Treiber für Windows 2000 und Windows XP an. Gezwungenermaßen konnten wir uns die Karte nur unter Windows XP genauer ansehen. Mit Standardeinstellungen war die Parhelia enttäuschend langsam. Schneller berechnete die Karte allerdings 3D-Szenerien mit aktiver Kantenglättung (FAA-16X). Laut Matrox gibt es finale Treiber für Windows9x-Betriebssysteme erst innerhalb der nächsten vier bis sechs Wochen. Spätestens dann geben wir der Karte eine endgültige Wertung.

BERND HOLTMANN



Der Mehrschirmbetrieb der Parhelia-Platine funktioniert mit Unreal Tournament 2003 tadellos und bietet durch den Rundumblick ein komplett anderes Spielgefühl.

Chips frisch



Intel-Jünger nerven oft Abstürze und Fehlermeldungen. Sie wollen Stabilität. Ob's die neuen Pentium-4-Mainboards bringen? Wir verraten Ihnen, wie uns deren Chips geschmeckt haben.

Erste Informationen über die neuen Chipsatz-Aktivitäten von Intel lieferten wir Ihnen schon in der vorherigen Ausgabe. Jetzt wird es Zeit, die Schraubenzieher zu zücken und die ersten fertigen 845E-Mainboards in unser Testcenter zu hieven.

DRILLINGE IM ANFLUG

Die Testkandidaten haben viel zu bieten: bis zu drei RAM-Slots, dicke Software-Pakete und mit einer Ausnahme auch RAID-Controller. Im Leistungsbereich und bei der Stabilität überzeugten alle Platinen durch gute Werte. Als wir jedoch alle drei Speicherslots mit RAM-Riegeln bestückt haben (für Hardwareprofis: 1x doppelseitig, 2x einseitig), stürzte das speicherintensive *Dungeon Siege* nach einigen Sekunden ab. Eine Lösung für das Problem: Setzen Sie maximal zwei Speicherriegel ein.

KASUS KNACKTUS

Das P4B533-E glänzt im Bereich der Stabilität und auch der Leistung in unseren Spieletests. Davon abgesehen ist die hervorragende Ausstattung zu erwähnen, denn die Asus-Platine besitzt beispielsweise einen AGP-Pro-Slot, Firewire, USB 2.0 und ein gutes Software-Bundle. Für das BIOS setzt Asus das Microsoft-Word-ähnliche Medaillon-Interface von Award ein. Die Einstellungsmöglichkeiten sind die gleichen, auch wenn Profi-Übertakter darüber erbost sind, dass sich die Vcore-Spannung des P4 nur auf 1,7 Volt erhöhen lässt.

MSIGE BIENCHEN

Das 845E Max2-BLR ist ein Erste-Sahne-Mainboard: RAID-Controller, optischer Audio-Ausgang, Onboard-Sound, LAN, RAID-Controller, zwei zusätzliche USB-2.0-Blenden und sogar eine Bluetooth-Schnittstelle (auf Kosten eines USB-Steckers) lassen die Platine hoch aufs Siegertreppchen steigen. Für Übertakter hält MSI alle wichtigsten Einstellungsmöglichkeiten parat: Der FSB-Takt lässt sich von 100 bis 233 MHz in Ein-MHz-Schritten verstellen. Dafür kann die Prozessorspannung nur zwischen 1,5 auf 1,8 Volt verstellt werden. Als kleines Trostpflaster dürfen Sie die Speicher- und AGP-Spannung per BIOS verändern. Wegen der zusätzlichen Bluetooth-Funktionalität hat die MSI-Platine die Nase vorn.

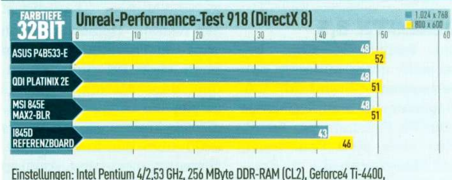
ES GEHT GÜNSTIG

Das Platinix 2E von QDI spart sich den dritten Speicherslot und quittierte die Partie *Dungeon Siege* auch nicht mit Abstürzen. Leistung und Stabilität sind auch hier erstklassig. Den RAID-Controller vermissen wir und das Software-Bundle wie auch die BIOS-Funktionen fallen recht mager aus. Das einzige herausragende Feature ist die USB-2.0-Unterstützung mit zusätzlicher Blende.

UNSER FAZIT

Eintracht Frankfurt hat's nicht geschafft, die Intel845E-Platinen schon. Alle drei Testkandidaten sind für die nächste Saison zum Spielen freigegeben: Sie sind schnell, stabil und im Falle des QDI-Vertreters sogar günstig zu haben. Für einen neuen P4-PC haben Sie mit einem 845E-Mainboard einen zuverlässigen Platinenpartner. BERND HOLTMANN

DIE SPIELEPERFORMANCE



Einstellungen: Intel Pentium 4/2,53 GHz, 256 MByte DDR-RAM (CL2), Geforce4 Ti-4400, Detonator 29.42, Intel Application Accelerator 2.2, Intel Chipsetdriver 4.00.1013

Fazit: Bei den drei Testkandidaten sind bei gleicher Konfiguration fast keine Leistungsunterschiede festzustellen. Ein Pluspunkt für das günstige Platinix 2E.

INTEL845E-MAINBOARDS IM TEST

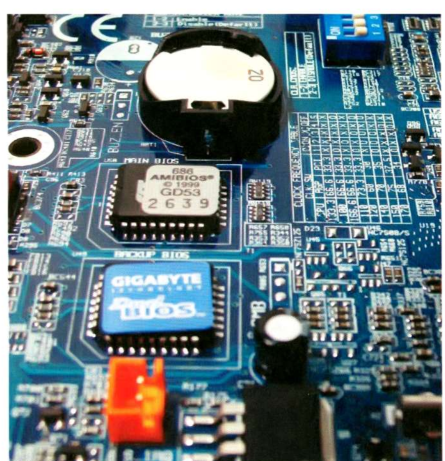
Name/Hersteller	845E Max2-BLR/MSI	P4B533-E/Asus	Platinix 2E/QDI
Telefon/Preis	069-408930/€ 219,-	02102-95990/€ 239,-	040-61135316/€ 134,-
Chipsatz/CPU-Unterstützung	Intel i845E/Pentium 4, Celeron	Intel i845E/Pentium 4, Celeron	Intel i845E/Pentium 4, Celeron
AGP-Modus/PCI-/ISA-Slots	AGP 4X/6/0	AGP Pro/6/0	AGP 4X/6/0
Anschlüsse USB/Infrarot/Riser	5(1)/1/CNR	4/1/–	6/1/CNR
Unterstützte DMA-Modi	DMA 33/66/100/133	DMA 33/66/100/133	DMA 33/66/100
Front-Side-Bus	100-233 MHz	100-200 MHz	100-166 MHz
Onboard-Sound	Vorhanden (AC 97)	Vorhanden (C-Media 6-Kanal)	Vorhanden (AC 97)
Sonstige Ausstattung	RAID 1+0, Bluetooth, USB 2.0, LAN	RAID 1+0, USB 2.0, Firewire	Zusätzliches IDE-Kabel, USB 2.0
Beigepackte Software	Fuzzy Logic, PC Alert, PC-Cillin	PC Probe, Cyberlink-Software	Norton Antivirus, QDI-Utilities
Wertung:	*Bekommt dank dicker Ausstattung und Features den „PC Action Gold"-Award* **90%**	*Stabil und schnell wie die MSI-Platine – sehr gute Ausstattung* **90%**	*Für sparsame Spieler – ein schnelles Board ohne viel Drumherum* **84%**

DDR: Schneller Spaß für alle!

Wenn das System bremst, sollte man schleunigst was unternehmen. Hier gibt's heiße Tipps, wie Sie mit VIA-Mainboards grenzenlose PC-Performance erreichen.

Michael Schumacher zeigt's dieses Jahr wieder allen.

Foto: Actionpress



Diese Batterie speist das Gedächtnis Ihres Mainboards. Sollten Sie im BIOS Mist gemacht haben, entnehmen Sie die Batterie kurz. Schon vergisst das BIOS alles.

Ratlosigkeit ist oft die erste und einzige Reaktion, wenn der PC mitten im Spiel abschmiert. Mit den Tipps auf dieser Doppelseite durchbrechen wir die Leistungsgrenzen von Mainboard und Hauptspeicher.

SELBST IST DER MANN

Viele stabilitätsrelevante Änderungen nehmen Sie im Mainboard-BIOS manuell vor. Um die Sicherheit Ihres PCs zu gewährleisten, empfehlen wir, die folgenden Tipps nur nacheinander vorzunehmen und den PC anschließend mit 3D-Spielen auf seine Stabilität zu testen. Sollten Programmfehler oder Abstürze auftreten, machen Sie die vorherige Tuning-Aktion rückgängig. Vor allem bei aktuellen Mainboards für AMD-Prozessoren (KT266A und KT333) sind Chipsatztreiber sehr wichtig und tragen zur Stabilität und Sicherheit bei. Das aktuelle Treiberpaket mit dem Namen „VIA 4in1" hat die Treiberversion 4.38(2)v(a) und installiert nur benötigte Treiberteile selbst. Während der Installation wählen Sie „Normally Install". Bei den folgenden Einstellungen sollten Sie den „DMA Mode" aktivieren. Wählen Sie den „Turbo Mode", wenn die Setup-Routine Sie um die Konfiguration des AGP-Modus bittet. Im „Standard Mode" steht Ihnen lediglich AGP1x als Übertragungsmodus zur Verfügung, der Turbo liefert Ihnen aber je nach Mainboardfunktionalität AGP2x oder AGP4x. Der AGP-Turbo funktioniert nur, wenn Sie im Mainboard-BIOS in der Rubrik „Advanced Chipset Features"/„AGP Mode"

AGP4X eingestellt haben. Wenn Ihr PC im AGP4x-Modus gelegentlich einfriert, sollten Sie das BIOS auf AGP2x umstellen. Ins BIOS gelangen Sie, indem Sie nach dem Rechnerstart die Taste „Entf" drücken.

SICHER IST SICHER

Bei starken Stabilitätsproblemem sollten Sie im BIOS die „Fail-Safe Defaults" im Hauptmenü einstellen. Denn diese Einstellungen verwenden nur die konservativsten Optionen und Einstellungen und deaktivieren die USB-Ports und andere Zusatzfunktionen. Wer seinen PC hingegen auf hohe Leistung trimmen will, sollte mit den „Optimized Defaults" beginnen, da diese oft Parameter ändern, die Sie über das BIOS-Interface nicht anders einstellen können. Einige BIOS-Funktionen sind noch Altlasten aus der Steinzeit des PCs, trotzdem aber noch in modernen BIOS-Versionen zu finden. Ein Beispiel ist die Funktion „PCI/VGA Palette Snoop". Sie bewirkt einen Farbausgleich zwischen Grafikkarte und älteren MPEG-Beschleunigerplatinen, der heutzutage nicht mehr nötig ist. Verändern Sie deshalb die Standard-Option nicht.

SCHNELLER, HÄRTER, BESSER

In den „Advanced BIOS-Features" schalten Sie den L1- und L2-Cache des Athlon oder Duron ein und deaktivieren die ECC-Fehlerkorrektur. Durch diesen Vorgang gewinnen Sie PC-Performance. Die Fehlerkorrektur kommt normalerweise nur im Serverbetrieb zum Einsatz. Sie haben also nichts zu verlieren. „AGP Fast Writes" aktiviert einen Modus, in dem die Geometriedaten einer 3D-Szenerie direkt vom Prozessor zur Grafikkarte transportiert werden – ohne Umweg über das RAM. Diesen Schalter können Sie problemlos aktivieren. Wenn Ihre Grafikkarte „AGP-Fast-Writes" unterstützt, wird die 3D-Leistung nochmals um ein paar Prozentpunkte angehoben. Wir bleiben vorerst im Mainboard-BIOS, um dort etwas mehr Leistung aus Ihrem Hauptspeicher zu quetschen. Im Menü „Advanced Chipset Detail" finden Sie die Optionen „CAS Latency", „RAS Precharge" und „RAS to CAS Delay". Mit diesen Einträgen steuern Sie die Geschwindigkeit, mit der die Speichermodule angesprochen werden – je niedriger die Werte, um so straffer und schneller wird der Speicher angesprochen. Wenn Sie bei ei-ner 2-2-2-Einstellung (CAS/ RAS/RAS to CAS) von ungewöhnlichen Programmabstürzen oder Blue-Screens geplagt werden, sollten Sie die Einstellungen unbedingt wieder rückgängig machen. Im schlimmsten Fall unterbrechen Sie den Stromkreis der CMOS-Batterie auf dem Mainboard kurz, um die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

VIA LAS VEGAS

Bei den Speichereinstellungen für die VIA-Mainboard-Chipsätze gibt es eine Option namens „Bank Interleaving", mit der Sie den wechselseitigen Zugriff auf mehrere interne Speicherbänke einstellen. Bei dieser Option stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung: bei „Disabled" wird der Speicher normal angesprochen. Mit „2 way Interleaving" und „4 way Interleaving" erhöhen Sie die Speicherleistung wesentlich. Mit der Option „SDRAM Command Rate" beschleunigen Sie ebenfalls den Speicherzugriff. Hier heißt es wieder: Je niedriger der Eingabewert, desto höher der Leistungszuwachs. KT266-Mainboards laufen mit der Einstellung „1" gern instabil, besonders wenn doppelseitige oder mehrere Module auf dem Mainboard eingesetzt werden. KT266A und KT333 machen weniger Ärger.

SICHERHEIT UND LEISTUNG

KT266A und KT333 verfügen über weitere BIOS-Funktionen, die ältere Sockel-A-Mainboards nicht besitzen: Mit der Option „Burst Length" heben Sie die Speicher- und Gesamtperformance des PCs an. Im Praxistest bewirkte die Einstellung auf dem Epox EP-8KHA+ keine Performance-Änderung. Hier wird der Chipsatzbefehl vermutlich nicht richtig angesprochen. Beim DFI AD70-SR führt die Veränderung der Option „Burst Length" dazu, dass das System nicht mehr bootet. Bei unseren Tests mit anderen Platinen zeigte sich übrigens, dass der Wert „4" die höchste Performance erbringt.

BERND HOLTMANN/ROLAND NEUMEIER

Scharfe Speichereinstellung

Sie wollen wissen, wie Sie den Hauptspeicher von der Leistungsstufe „Harmlos" auf „Ultrascharf" stellen. Kein Problem!

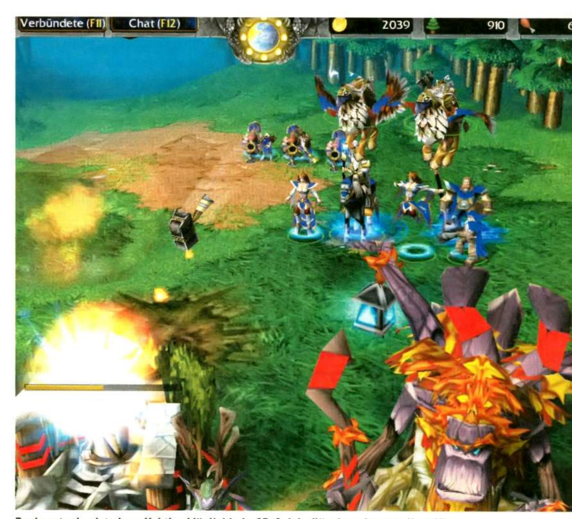
	Option	Wert
A	SDRAM RAS-to-CAS Delay	3
A	SDRAM RAS Precharge Time	3
A	SDRAM CAS latency Time	2
	DRAM Data Integrity Mode	Non-ECC
	System BIOS Cacheable	Disabled
B	Video BIOS Cacheable	Disabled
	Video RAM Cacheable	Disabled
	8 Bit I/O Recovery Time	NA
	16 Bit I/O Recovery Time	NA
	Memory Hole At 15M-16M	Disabled
	Passive Release	Enabled
	Delayed Transaction	Disabled
	AGP Aperture Size (MB)	64

A SPEICHEREINSTELLUNGEN

„CAS Latency", „RAS Precharge Time" (TRP) und „RAS to CAS Delay" (TRCD) steuern die Latenzzeiten beim Zugriff auf das RAM. Je niedriger der eingetragene Wert, desto schneller wird der Speicher angesprochen. Vor allem billige DDR-Module arbeiten lediglich mit den Einstellungen 2,5, 3, 3 stabil. Hier hilft nur: einen Wert niedriger setzen, Einstellungen speichern und den PC über die nächsten Tage auf Stabilität überprüfen. Gibt es keine Probleme, setzen Sie den nächsten Wert niedriger und so weiter. Scharfe Speichereinstellungen wie 2, 2, 2 sind oft die Ursache für Systemabstürze.

B SINNLOSE OPTION

Aktivieren Sie diese Funktion, kopiert das Mainboard das langsame ROM-BIOS der Grafikkarte in den schnelleren PC-Hauptspeicher. Mehr Leistung bringt die Funktion bei einigen alten MS-DOS-Spielen. Heute kann Sie den PC sogar verlangsamen oder instabil machen. Also: abschalten.



Rechnertuning ist eine effektive Möglichkeit, 3D-Spiele flüssiger darzustellen. Hier pflücken Menschen in Warcraft 3 gerade einen Nachtelfenstützpunkt auseinander.



Hau mich mal aufs Ohr!

Mit der Soundblaster Audigy wummert der Sound so realistisch wie nie zuvor. Endlich werden auch Jedi Knight 2 und GTA 3 unterstützt.

Die ersten beiden Spiele, bei denen Creatives neue Soundschnittstelle EAX-Advanced-HD zum Einsatz kommt, sind *Grand Theft Auto 3* und *Jedi Knight 2*. Endlich ist es möglich, die seit knapp einem Jahr erhältlichen Audigy-Soundkarten richtig einzusetzen. Besitzern anderer Karten steht EAX 3.0 nicht zur Verfügung, da Creatives neue Technologie nur von den eigenen Audigy-Soundkarten verarbeitet werden kann. Begründet wird das von Creative durch die fehlende Power der anderen Soundchips. Nach deren Aussage ist der neue Audigy-Prozessor vier Mal so schnell wie der Sound-Blaster-Live!-Soundchip EMU10K1 – und selbst der verfügt über mehr Leistung als ein Großteil der aktuellen Soundprozessoren der Konkurrenz.

Was is'n das?

REFLECTIONS
Einfache (1. Ordnung) oder doppelte (2. Ordnung) Reflexionen an Objekten oder Begrenzungen werden berechnet.

DIRECTSOUND3D
Teil der DirectX-API für PC-Spiele unter Windows, verantwortlich für den Sound

EAX
3D-Sound-Erweiterung für DirectSound3D von Creative, EAX Advanced HD ist die aktuelle Entwicklungsstufe.

DIE THEORIE

Welche Effekte sind theoretisch mit EAX Advanced HD möglich? EAX basiert auf Microsofts DirectSound3D. EAX erhält Informationen über die Soundquellenverteilung von der DirectSound3D-Schnittstelle und kann diese entsprechend mit EAX-Features aufbessern und je nach Einstellung an die Lautsprecher ausgeben. Die älteren EAX-Versionen (bis EAX 2.0) arbeiten mit so genannten Presets. Das sind Voreinstellungen, die verschiedenen Klangeventualitäten entsprechen. Durch diese Presets können Klangcharaktere von Räumen einfach programmiert werden. Vergleichbar mit einer Bibliothek gibt es beispielsweise Voreinstellungen für die Akustik einer Konzerthalle oder einer Toilette. Bei EAX Advanced HD wurde dieses System stark erweitert. Als Grundlage dient die neue Soundbibliothek Open AL. Sie ermöglicht einige fortschrittliche Funktionen: Mit „Multi Environment" ist es möglich, bis zu vier Soundumgebungen zu erstellen, die mittels „Environment Panning" miteinander interagieren. Die Grenzen dieser Umgebungen können mit „Environment Morphing" fließend ineinander übergehen. Das in Zukunft wahrscheinlich am meisten genutzte Feature heißt „Environment Reflection". Damit können Sounds an Flächen reflektiert werden, die sich dann mit der aktuellen Audiokulisse überlagern. Alle diese neuen Features haben eine Gemeinsamkeit: Bei den Effekten müssen die geometrischen Abmessungen der Spielumgebung berücksichtigt werden. Die Berechnungen sind sehr aufwendig und benötigen einen äußerst leistungsstarken Soundchip.

GRAND THEFT AUTO 3

Für die Welten in Liberty City stehen dem Spieler mehrere Soundstandards zur Verfügung. Mit der Einstellung „EAX 3.0" werden die EAX-Advanced-HD-Features aktiviert. Sobald das Spiel fortgesetzt wird, ist der Unterschied

nicht zu überhören: Die Straßenschluchten reflektieren alle nur möglichen Geräusche und lassen damit die Spielewelt wesentlich realistischer wirken. Somit scheint das Entwicklerteam vor allem „Environment Reflection“ als EAX-Feature eingesetzt zu haben. Die Morphing-Effekte und unterschiedlichen Klangräume sind hingegen nicht wahrnehmbar. Mit aktiviertem EAX 3.0 mussten wir in *GTA 3* Fehler feststellen: Die Reflexionen überlagern sich und werden dann erneut reflektiert. Das Ganze schaukelt sich nach dem Resonanzprinzip in kürzester Zeit zu einem unglaublich starken Brummen auf, so dass es unmöglich ist, das Spiel fortzuführen. Wir konnten den Fehler in unserem Test mehrfach auf verschiedenen Systemen reproduzieren. Einzige Möglichkeit, diesen Bug zu umgehen, ist der Wechsel von EAX 3.0 zu einem anderen Soundstandard.

JEDI KNIGHT 2

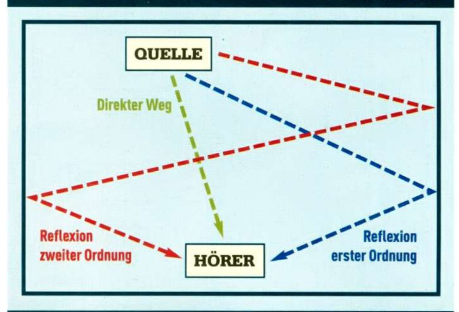
Die EAX-Advanced-HD-Unterstützung in diesem Spiel scheint eher zufällig in den Quellcode gerutscht zu sein: Sie wurde nicht im Vorfeld beworben oder angekündigt. Während der Installation fiel uns auf, dass die bereits erwähnte Open-AL-Bibliothek mit auf die Festplatte kopiert wurde. Durch einige kleine Veränderungen an den Startdateien des Spiels ließen sich die EAX-Advanced-HD-Features aktivieren. Darauf reagierte der Hersteller und brachte einen Patch heraus, der offiziell die EAX-Features im Soundmenü als Option anbietet. In unserem Test wollten wir herausfinden, wie rechenintensiv die neuen EAX-Effekte sind. Nach den Aussagen von Activision sind hauptsächlich Morphing-Effekt in das Spiel implementiert worden. Für unseren Benchmark ließen wir das Spiel mit verschiedenen Soundkarten jeweils mit und ohne aktiviertem EAX laufen. Die Ergebnisse waren überraschend: Bei aktiviertem EAX Advanced HD war das Spiel über 30 Prozent langsamer als mit abgeschaltetem EAX-Sound! Auch im Spielfluss war der Leistungseinbruch deutlich spürbar: Soundintensive Szenen wie beispielsweise heftige Schwertkämpfe oder deftiges Blaster-Feuer führten zu nervigen Aussetzern. Eine weitere Überraschung brachte der Test mit einer SB-Live!-Soundkarte: EAX Advanced HD ließ sich trotz fehlenden Audigy-Chips aktivieren und die Karte lieferte exakt die gleichen Leistungswerte wie die Audigy-Soundkarte. Auffallend war die Temperaturentwicklung des vermeintlich schwächeren EMU10K1. Der Chip wurde 55 Grad heiß. Der Audigy-Chip wurde beim gleichen Test gerade mal 33 Grad warm. Klangtechnisch konnten wir zwischen den beiden Karten kaum Unterschiede feststellen: Beide Karten liefer- ten gleichwertige, sehr lebendige Klangwelten. Diese Ergebnisse sind gleich aus mehreren Gesichtspunkten sehr interessant: Der Leistungseinbruch ist sehr stark. Kaum ein Spieler hat Reserven in seinem Rechner, um bei einem ohnehin leistungshungrigen Spiel wie *Jedi Knight 2* auf 30 Prozent Performance zu verzichten. Interessant ist auch das Ergebnis der SB Live!. Laut Creative verfügt der EMU10K1 nicht über die Hardware-Eigenschaften, um EAX Advanced HD darzustellen. Trotz einer SB Live! lässt das Spiel EAX 3.0 zu – ganz ohne Fehlermeldung. Wenn sie zudem die Reflexionen und Morphing-Effekte nicht berechnen kann, warum ist sie dann ebenfalls 30 Prozent langsamer? Theoretisch müsste sie schneller sein, da sie weniger Effekte zu berechnen hat.

FAZIT: EAX

EAX Advanced HD hat noch mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen. *GTA 3* ist durch den Resonanz-Bug nur bedingt mit EAX Advanced HD spielbar. Bei *Jedi Knight 2* sind die Leistungseinbußen so drastisch, dass man die Aktivierung von EAX Advanced HD eigentlich nicht empfehlen kann. Einen Lichtblick gab es allerdings: Die gelieferten Soundeffekte klingen trotz der Probleme erstklassig. Nie klangen Spielewelten so gut. Dabei haben die Entwickler nur einen Bruchteil der Möglichkeiten genutzt, die der Standard bietet. Somit darf man auf die nächsten EAX-Spieletitel gespannt sein.

SASCHA PILLING

AKTIVE SOUNDUMGEBUNG



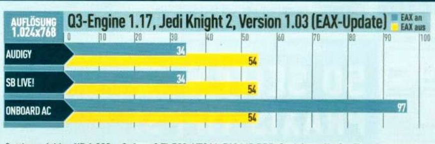
Im Bild sehen Sie eine einfache Soundumgebung. Den Hörer erreichen die Töne der Quelle über verschiedene Wege.



Während der Lichtschwertduelle kann EAX Advanced HD seine Trümpfe ausspielen: Der Sound wirkt lebendig und sehr realistisch.

GTA 3 ist praktisch nicht spielbar, wenn die Soundoption „EAX 3.0“ aktiviert ist. Fehler in den Reflexionsberechnungen führen zu massiven Soundstörungen.

LEISTUNG: EAX IN SPIELEN



Settings: Athlon XP 1.800+, Geforce3 Ti-500, KT266, 512 MB DDR-Speicher, alle Grafikoptionen auf Maximum, VSync und Anti-Aliasing ausgeschaltet

Die Leistungseinbußen sind gewaltig. Beim AC97 führt die Option EAX zum Absturz.


ideenhaus muc
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
08/2002
PC Games Hardware
€ 3,90
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
DOOM 3 UND UT 2003
TOP-THEMEN
HÄRTETESTS!!!
Athlon XP „Tbred"
Erster 48X-Brenner
Radeon 8500 (128 MB)
Asus Ti-4600 Deluxe
Geforce4 Ti-4200
Intel-Mainboards mit 845E-Chipsatz
15 neue CPU-Kühler
Megatest: Der optimale Prozessorkühler für Athlon XP und Pentium 4
Elektrosmog-Report
Gefahr für Hobbyschrauber? Was der Bastler über Strahlung wissen muss!
Matrox „Parhelia"
Kampf um den 3D-Thron: Ist Matrox schneller als Nvidia und Ati?
CD-ROM
180 MB Treiber
400 MB Tools
3D-BENCHMARK:
3DMark2001 SE
PDF-ARCHIV:
Flash-5-Buch
EXKLUSIV:
100 Praxis-Tipps
Video: So misst der TÜV Elektrosmog
SPIELE-ADD-ON:
Counter-Strike 1.5
Mehr Performance & Stabilität für Ihren PC:
50 SEITEN PRAXIS-TIPPS!
PLUS
Was bringen Rundkabel wirklich?
TOP-TUNING: PC BIS ZU 50 % KÜHLER!
KÜHLUNG TOTAL: So bringen Sie den PC eiskalt über den Sommer!
PLUS: Tuning-Guide für AMD-Systeme mit KT266/KT333!
PLUS: So testen Sie Ihren Rechner auf Herz und Nieren!
PLUS: Geniale Spiele-Klassiker kostenlos am PC spielen!
NOCH BILLIGER FRISIEREN!
DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING
JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

Geile Teile

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, sollten Sie die richtige kaufen. Wir sagen Ihnen, welche.

GRAFIKKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V8460 Ultra Deluxe	08/02	02102-98990	€ 550,-	93%
Asus	AGP-V8460 Ultra	04/02	02102-98990	€ 465,-	90%
Leadtek	Winfast A250 Ultra TD	05/02	0031-365365578	€ 529,-	90%
MSI	G4Ti4600-VTD	05/02	069-408930	€ 529,-	90%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4600	04/02	0800-1815101	€ 499,-	90%
MSI	G4TI4200-DT64	07/02	069-408930	€ 225,-	88%
Leadtek	Winfast A250 LE TD	07/01	040-25170777	€ 230,-	88%
Asus	V8420/TD 64 MB	07/02	02102-95990	€ 230,-	88%
Asus	V8440/TD	06/02	02102-95990	€ 415,-	88%
Leadtek	Winfast A250 TD	06/02	0091-365365578	€ 399,-	88%
Visiontek	Xtasy Ti-4600 R	06/02	06403-905010	€ 569,-	88%
MSI	G4Ti4400-VTD	05/02	069-408930	€ 399,-	88%
Sparkle	SP7200T6	05/02	06403-905010	€ 539,-	88%
Creative	3D Blast. 4 Titanium 4400	04/02	0800-1815101	€ 399,-	88%
MSI	G3Ti500 Pro-VTG	03/02	069-408930	€ 460,-	88%
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	€ 476,-	88%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-500	01/02	02779-1400	€ 409,-	88%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	€ 322,-	88%
Leadtek	Winfast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	€ 500,-	88%
Creative	3D Blaster Ti-4200	08/02	0800-1815101	€ 260,-	87%
Hercules	3D Proph. Radeon 8500 DV	04/01	09123-96580	€ 500,-	87%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	€ 511,-	87%
Innovision	Tornado G4 Ti-4200	07/02	05932-50450	€ 215,-	86%
PNY	Verto Geforce4 Ti-4400	06/02	02236-336310	€ 389,-	86%
Gigabyte	Maya Radeon 8500 Deluxe	05/02	040-2533040	€ 349,-	86%
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	€ 307,-	86%
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	€ 307,-	86%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	€ 307,-	86%
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	€ 291,-	86%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	€ 434,-	86%
Prolink	Geforce4 Ti-4200	08/02	02102-43970	€ 203,-	85%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	€ 317,-	85%
Enmic/HIS	Excalibur Radeon 8500	05/02	06403-905010	€ 299,-	84%
Innovision	Tornado Geforce3 Ti-200	03/02	02779-1400	€ 230,-	84%
Leadtek	Winfast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	€ 358,-	82%
Hercules	3D Prophet FDX 8500 LE	05/02	09123-96580	€ 239,-	82%
MSI	G4MX460-VT	04/02	069-408930	€ 199,-	82%

SOUNDKARTEN

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	€ 348,-	92%
Creative	Sound Blaster Extigy	04/01	069-66982900	€ 199,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	€ 256,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	€ 102,-	89%
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	€ 102,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	€ 77,-	88%
Leadtek	Winfast 6xSound	07/01	040-25170707	€ 66,-	88%

JOYSTICKS OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	HOTAS Cougar	04/01	09123-96580	€ 390,-	92%
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	€ 51,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	€ 61,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	€ 66,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09123-96580	€ 51,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	€ 52,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	€ 46,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09123-96580	€ 46,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	€ 40,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09123-96580	€ 35,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	€ 102,-	75%

JOYSTICKS MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	€ 123,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	€ 51,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	€ 102,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	€ 102,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	€ 102,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	€ 76,-	71%

GAMEPADS

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	€ 46,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	€ 36,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	€ 40,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	€ 59,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	€ 51,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	€ 10,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	€ 51,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	€ 36,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	€ 61,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	€ 66,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	€ 46,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	€ 41,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	€ 15,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	€ 36,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	€ 20,-	77%

SPIELEMÄUSE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	€ 66,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	€ 46,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	€ 61,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	€ 102,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	€ 61,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	€ 51,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	€ 40,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	€ 92,-	73%

LENKRADSYSTEME OHNE FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	€ 102,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	€ 205,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	€ 87,-	79%*
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	€ 92,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	€ 51,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	€ 92,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	€ 31,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	€ 92,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	€ 66,-	69%

LENKRADSYSTEME MIT FORCE FEEDBACK

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	€ 128,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	€ 153,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	€ 178,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	€ 143,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	€ 61,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	€ 102,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	€ 153,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09123-96580	€ 127,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	€ 66,-	75%

17-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	€ 573,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	€ 388,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	€ 534,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	€ 660,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	€ 306,-	74%

19-ZOLL-MONITORE

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	€ 510,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	€ 460,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	€ 818,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	€ 614,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	€ 501,-	72%

* abgewertet



PC Action Gold

PC Action Preistipp

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet €1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	0190 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	0190 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr) und an uns senden:

Computec Media AG • Datenträger PC Action • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

GARANTIECOUPON PC ACTION 8/2002 ☐ DVD ☐ CD-ROM

Fehlerbeschreibung:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

Hersteller	Internet	Telefon	Zeiten
ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	0 18 05-22 51 55	Mo-So 16:00-18:00 (nicht an Feiertagen)
		01 90-5 00 55 (Spieletipps)	
ASCARON	www.ascaron.de	0 52 41-96 66 90	Mo-Fr 14:00-17:00
		0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	
BLACKSTAR	www.black-star.de	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14:00-16:00
CRYO INTERACTIVE	www.cryo-interactive.de	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15:00-18:00, Sa, So 14:00-16:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EGMONT INTERACTIVE	www.egmont.de	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18:00-20:00
EIDOS INTERACTIVE	www.eidos.de	0 18 05-22 31 24	Mo-Fr 11:00-13:00, 14:00-18:00
		01 90-51 00 51 (Spieletipps)	
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-77 66 33	Mo-Fr 13:30-17:30
		00 49-22 1-97 58 25 55	Mo-Fr 13:30-17:30
		01 90-78 79 06 (Spieletipps)	24 Stunden täglich
EMPIRE	www.empireinteractive.com	0 89-8 57 95 38	Mo-Fr 9:00-13:00
GREENWOOD ENT.	www.greenwood.de	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15:00-18:00
IKARION SOFTWARE	www.ikarion.de	02 41-4 70 15 20	Mo-Fr 15:00-18:00
INFOGRAMES	www.infogrames.de	01 90-77 18 83	Mo-Fr 11:00-19:00
		01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	
INNONICS	www.innonics.de	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
JOWOOD	www.jowood.com	0 61 02-8 16 81 68	Mo-Fr 13:00-17:00
		0 61 02-8 16 80 68 (techn. Fragen)	
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94	Mo-So 8:00-24:00
MAGIC BYTES	www.magic-bytes.de	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14:00-19:00
MATTEL	www.mattelmedia.com	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9:00-21:00
MAX DESIGN		00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8:00-18:00, Sa 9:00-17:00
MINDSCAPE	www.mindscape.com	02 08-9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
RAVENSBURGER INT.	www.ravensburger.de	07 51-86 19 44	Mo-Do 16:00-19:00
SEGA	www.sega.de	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10:00-18:00
SIERRA	www.sierra.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
SOFTWARE 2000	www.software2000.de	01 90-57 20 00	Mo-Do 14:00-19:00, Fr 10:00-14:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
SWING! ENTERTAINMENT	www.swing-games.de	0 21 31-4 06 64 99	Mo, Mi, Fr 16:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 80-5 21 73 16	Mo-Fr 12:00-20:00
		01 90-87 32 68 36 (Spieletipps)	Mo-Fr 8:00-24:00
THQ/SOFTGOLD	www.thq.de	01 80-5 60 55 11	Mo-Fr 16:00-20:00
		01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBI SOFT	www.ubisoft.de	02 11-3 38 00 30	Mo-Fr 9:00-16:00
VIRGIN	www.vid.de	0 40-89 70 33 33	Mo-Do 15:00-20:00
		01 90-5 89 70 33	
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9:00-19:00
		01 90 -51 56 16	

PC ACTION HOTLINES

*Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?	Spieletipps-Hotline	01 90 – 82 48 36*	(täglich 8-24 Uhr)
ÄRGER MIT DER HARDWARE?	Hardware-Hotline	01 90 – 82 48 35*	(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

IMPRESSUM

ANSCHRIFT

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail:
leserbriefe@pcaction.de

ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

ZENTRALE ABO-NUMMER:
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Christian Bigge (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktionsassistenz
Sascha Pilling

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Ralph Wollner

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Gisela Müller, Florian Hannich, René Weinberg

Heftdesign
Andreas Schulz

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose

Fotografen
Thomas Riese, Dirk Kartscher

Titel
© Vivendi Universal Interactive
Gestaltung: Gisela Müller

VERLAG

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-1 00
Fax: 09 11/28 72-2 00

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

Abo-Service
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/8 82-8 82
Fax: 0 62 46/8 82-52 77
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

DRUCK

heckel GmbH, Nbg.,
ein Unternehmen der
schlott sebaldus Gruppe

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth
Tel.: +49 - 9 11/28 72 - 3 41
Fax: +49 - 9 11/28 72 - 2 41
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

ANZEIGENLEITUNG
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

ANZEIGENBERATUNG
Ina Willax (V.i.S.d.P)
E-Mail: ina.willax@computec.de

ANZEIGENDISPOSITION
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

DATENÜBERTRAGUNG
ISDN PC: +49 - 9 11/28 72 - 2 61
ISDN Mac: +49 - 9 11/28 72 - 2 60

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg Verkaufte Auflage I. Quartal 2002: 84.654 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 VKZ B 50027

AWA ACTA
PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
PC Games · PlayZone · N-Zone · Hardware · MCV · Kids Zone

DIE PC ACTION 9/2002 ERSCHEINT AM 21.08.2002





DIE ANDERE HITPARADE

DIE SCHÄRFSTEN BRÄUTE

				
PLATZ 1 Britney Spears aus Britney's Dance Beat	**PLATZ 2** Cate Archer aus No One Lives Forever	**PLATZ 3** Serena aus Age of Wonders	**PLATZ 4** Tomoko aus der Dating-Sim SimGirl	**PLATZ 5** Anonyme Ork-Frau aus Warcraft 3
SEX-APPEAL				
98 Sie hat einen perfekten Körper, und wenn sie ihre Pepsi-Flasche zum Mund führt, ist es um die Männerwelt geschehen.	**78** Ein weiblicher James Bond mit der Lizenz zum Töten und einer allzeit griffbereiten Banane in der Tasche weckt so manche Fantasie.	**56** Ganz nett – aber wer hält im Wald schon Ausschau nach einer Elfe, die sich ein Ahorn-Blatt um die Brust geschnallt hat?	**41** Wer gut ist, zieht sie inklusive Höschen bis aufs Döschen aus – wer schlecht ist, muss sich an einer angezogenen Manga-Puppe erfreuen.	**25** Sie hat zweifelsohne Holz vor der Hüttn – aber mal ehrlich, würden Sie mit einer grünen Frau ... nicht wirklich, oder?
MÄNNER ERLEDIGT				
0-3 Britney sagt, sie sei Jungfrau, Justin Timberlake von *NSYNC sagt, er war drin, die Presse behauptet, sie hatte was mit zwei Tänzern. Die Wahrheit liegt vermutlich irgendwo dazwischen.	**254** Oh Baby! Sie kann mit Waffen umgehen, beherrscht den gepflegten Handkantenschlag ins Genick und schickt die fiesesten Schurken mit dem Kuss des Todes ins Nirwana.	**278** Eine echte Femme fatale! Serena befehligt ganze Armeen und verzaubert die Männer nicht nur durch ihr Äußeres, sondern auch mit ihren tödlichen Zaubersprüchen.	**1012** So viele Leute haben das Spielchen bisher bei www.jokeheaven.de heruntergeladen, das der Hauptdarstellerin Tomoko aus dem Manga *DNA²* gewidmet wurde.	**0** Skandal! Die Alte taucht im Spiel gar nicht auf, und da sich auch noch keiner mit der letzten PC Action, deren Cover sie zierte, die Pulsadern aufgeschnitten hat, bleibt's beim Nullinger.
WWW-BEKANNTHEITSGRAD (GOOGLE.COM)				
1.080.000 Unglaublich! Zu keinem Suchwort gibt es mehr Einträge im WWW. Selbst die Liste der meistgesuchten Begriffe führt die schnuckelige Zuckerpuppe an. Bezaubernd!	**3.400** Immerhin! Cate ist auf einem guten Weg. Und wer nach „Mitzi Martin" sucht, findet weitere 1.340 Seiten zur Fleisch gewordenen Cate Archer, einem Model aus Los Angeles.	**22** Nun ja! Zu einer scharfen Braut gehört einfach eine größere Web-Präsenz. Vielleicht erbarmt sich ja ein naturverbundener Nudisten-Treff und schenkt Ihr ein Plätzchen im WWW?	**215** Beachtlich! Auch wenn die meisten Einträge aus Fernost kommen und bei unserer Recherche zwei Internet Explorer beim Versuch zerschossen haben, den kryptischen Schriftsatz darzustellen.	**0** Wonach soll man suchen? Weder „Grüne Frau + Warcraft" noch „Warcraft + Ork-Frau" oder „Frau + grün + Haut + Säbel" brachten einen einzigen Treffer – traurig, aber wahr.
SCHARFMACHER-INDEX				
1087982048,296	**1,399**	**0,845**	**0,01**	**0**

Formel: WWW-Bekanntheitsgrad : (Sexappeal x Männer erledigt)³ x 3.200.000.000 (potenzielle Verehrer auf Erde insgesamt) = Scharfmacher-Index

Mein lieber Gott ...



Edgar Wallaces schwarzer Abt kehrt zurück.

Entgegen anders lautender Gerüchte ist PC-Action-Chefredakteur Christian Bigge keiner okkulten Sekte beigetreten. Und nein, er rannte bei Temperaturen von über 30 Grad Celsius auch nicht freiwillig in einer stinkenden, atmungsinaktiven, schwarzen Kutte durch die Gegend. Vielmehr entstand dieser Schnappschuss bei den Dreharbeiten zu „Dreckball Z", dem neuesten, verrückten Machwerk der PC-Action-Redaktion. Warum der werte Herr Bigge alias Gott GeForce mit den Nerven am Ende ist, Bezold als Mr. Pipi nach zehn Sekunden stirbt und Tanja Bunke auf den Namen Fuß C 18 hört, erfahren Sie auf unserer DVD. Wenn Sie's wirklich sehen wollen ...

FUNDSACHE!

ANGETRETEN ZUM KRIEGSPIELEN!

Verwundert rieben sich einige Kunden des Münsteraner Media Marktes zum Verkaufsstart von *Sudden Strike 2* die Augen: Geht es Rudolf Laaangsaaam und seiner Bundeswehr etwa schon so schlecht, dass die Soldaten als Verkäufer herhalten müssen? Nein, natürlich nicht. Dafür machten sich die Media-Markt-Mitarbeiter lieber selbst zum Affen und drückten den verdutzten Computerspielern in echten Uniformen CDVs Strategiespiel in die Hände.



Krieg im Spielzeugland: Bundeswehr besetzt Media Markt!

IN LETZTER MINUTE*

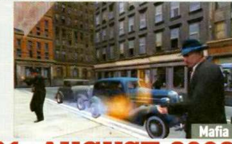
* Die Themen können sich aus aktuellen Gründen ändern!



Unreal Tournament 2003

Wir haben es oft versprochen, doch dieses Mal kann eigentlich überhaupt nichts mehr dazwischenkommen: In der nächsten Ausgabe lesen Sie nun wirklich den ausführlichen Testbericht zum actiongeladenen Genre-Mix *Mafia* und erfahren, ob sich das lange Warten gelohnt hat. Die gleiche Frage stellt sich auch beim ebenfalls etwas verspäteten Actionkracher *Unreal Tournament 2003*, den wir für Sie auf Herz und Nieren getestet haben.

Außerdem ...
Tipps und Tricks zu *Unreal Tournament 2003*, *Mafia* und vieles mehr!



Mafia

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. AUGUST 2002



Im Leben kann man sich nicht alles aussuchen.

Aber bei **Tiscali DSL**, denn wir bieten Ihnen gleich mehrere DSL-Tarife zur Auswahl. Entscheiden Sie selbst, welcher am besten zu Ihnen passt.
Zum Beispiel Tiscali DSL 500 für nur 4,99 €/Monat.*

Mit **Tiscali DSL** geht im Internet alles viel schneller: der Seitenaufbau, Downloads von Software und MP3s, Videos ansehen oder Online-Games spielen. Um das Vergnügen perfekt zu machen, können Sie mit **Tiscali DSL** ohne Zeitlimit online bleiben. Egal wie Sie die Vorteile des Highspeed-Internets nutzen, Tiscali hat auch für Sie den passenden Tarif.

TISCALI DSL 500 | Für nur 4,99 €/Monat* blitzschnell im Internet. Mehr erfahren Sie unter 0180/508 01 51 (12 Cent/Min.; tägl. 9-22 Uhr)

* 500 MB Übertragungs-Volumen ohne zeitliche Limitierung, ab dem 501. MB nur 2,55 Cent/MB. Basierend auf dem T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den zusätzliche Kosten entstehen. Dieser ist nicht überall verfügbar.

GLEICH ANMELDEN UND BIS ZU 100 € SPAREN

Wenn Sie sich bis zum **30. Juni 2002** für einen **Tiscali DSL-Tarif** entscheiden, sparen Sie bis zu 100 €. Mehr erfahren Sie unter www.tiscali.de/dsl



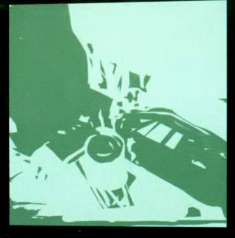


WWW.GTA3.DE



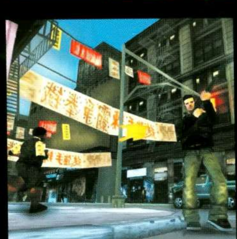









DAS ERFOLGREICHSTE PLAYSTATION® 2-SPIEL ALLER ZEITEN.

JETZT AUCH FÜR PC.






LÖSUNGSBUCH
IM HANDEL

PlayStation®2

